ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



20f Belgique 150FB Canada 3$C Suisse 5,50FS

nº 26

CASUS BELLI

CASUS BELLI N° 26, Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume - Tél. : 563.01.02 **Direction, administration.** Président : Jacques Dupuy. Directeur : Paul Dupuy. Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures** : Michèle Hilling. **Services commerciaux.** Marketing et développement : Patrick Springora. Abonnements : Elisabeth Drouet assistée de Patricia Rosso. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish. **Directeur Commercial de Publicité.** Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard - 5, rue de la Baume - 75008 Paris. **Rédaction.** CASUS BELLI - 5, rue de la Baume - 75008 Paris - Tél. : 563.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Dessinateurs : Didier Guiserix, Emmanuel Le Coz, Jean-Charles Rodriguez, Tignous, Stéphane Truffert, Pierre-Olivier Vincent, Xavier. Couverture : Pierre Olivier Vincent. Poster : Pierre-Olivier Vincent. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle. **Composition et Imprimerie SAIT** - Tél. : 050.40.90 Dépôt légal : Juin 85. Commission paritaire nº 63.264.

NOUVELLES DU FRONT

Calendrier

BORDEAUX
Je ne sais pas s'il sera encore temps pour vous (lorsque vous lirez ces lignes) d'aller participer aux multiples animations, entre autres de jeux, qui auront lieu jusqu'au **30 juin** autour de l'expo *Ave Alix.* Si c'est le cas, renseignez vous auprès de la boutique Joker d'As, ou de BD Aquitaine, 28 place Gambetta...

CONVENTION RAGNAROK
Convention d'été au club de Dauphine, les **vendredi 28 et samedi 29 juin.** Au programme :
● vendredi, de 13 à 22 h, tournois de l'Appel de Cthulhu, de Other Suns, Killer Médiéval (costumé), initiation D & D.
● samedi, tournois de D & D (niv 8-12), de légendes Celtiques, initiation D & D.
● les deux jours, initiation à Méga, l'Ultime Epreuve, Empire Galactique, démo de wargames avec figurines, et dans la limite du nombre de paricipants, concours de figurines et concours du meilleur déguisement.
Inscription : 40 F pour les 2 jours, 25 F pour une journée.
Auprès du **Club Loisir Dauphine,** pièce B116-B118, Faculté Paris 9e Dauphine, 1 place De Lattre de Tassigny, 75016 Paris, Tél : 505 14 10 poste 24.

C.F.S.O.
Non ! C.F.S.O. ne signifie pas « confidences faciles sur oreiller ! » MAIS « Comité France Sud Open », une association loi 1901 dont le but est (vous l'avez deviné) l'organisation officielle du tournoi annuel Toulonnais **France Sud Open III** qui aura lieu les **20 et 21 juillet** à l'Université d'été de Toulon-La Garde.
Les innovations du millésime 85 sont de taille ! *3 parties.*
1ère partie : module au choix AD & D ou l'Appel de Cthulhu.
2ème partie : démonstrations par les maîtres de jeu du tournoi et les joueurs voulant à cette occasion passer de l'autre côté des écrans (nous vous y encourageons !). Bien entendu, aucune pénalité n'interviendra au niveau du classement final. Des bonus au classement seront accordés sur les critères suivants : originalité, prestation, présentation, recherche.
3ème partie : Votre jeu préféré ! Choix entre les modules des jeux : Aftermath (F.G.U.), Chill (Pacesetter), Chroniques de Linais (Jeux Actuels), Daredevil (F.G.U.), Elfquest (Chaosium), Star Ace (Pacesetteur), James Bond (Victory Games), Middle Earth R.P. (I.C.E.), Runequest (Chaosium), Traverller (G.D.W.), Wild West (F.G.U.). Soit rien moins qu'onze jeux différents : le F.S.O. III est axé sur la diversié !
En marge du tournoi proprement dit, France Sud Open se veut un véritable point de rencontre annuel du JDR. Aussi diverses activités, animations, seront proposées parmi lesquelles : découvertes de nouvelles créations dans le domaine du JDR, concours de figurines et de dioramas (n'oubliez pas de présenter vos œuvres).
Note pratique : L'hébergement des participants sera possible : les frais en seront précisés ultérieurement. Pour renseignements, s'adresser à :
Comité France Sud Open, 5, rue Pierre Corneille 83000 - Toulon. Tèl. : (94) 62-14-45.

ITALIE
Savez vous ce qui se passe en Italie ? Rappelez-vous, il y a environ trois ans, nous vous parlions de WAR, magazine de Modène consacré aux Wargames et JdR. Eh bien voici qu'ils nous envoient un ultimatum ! Y 'aura-t-il des amateurs ? En tout cas, l'invitation est habile :
« A tous les joueurs français !
Les **20/21/22 septembre** se tiendra en Italie le **3e Congrès des Jeux de Simulation, MODCON'85.**
Vous y serez les bienvenus, mais... *attention,* car vous rencontrerez les meilleurs joueurs italiens dans tous les domaines (boardgames, figurines, fantasy, Jeu de Rôles) et vous risquez de rentrez chez vous... bien heureux d'avoir passé ces jours avec nous, mais malheureux d'avoir perdu.
Ceci est un défi ! Qui aura le courage de venir dans la maison du loup ? Tous ceux qui sont intéressés peuvent contacter Pietro Cremona, Via Campi 48-41100 Modena, Italie (Tél 19 39 59 55 37 92 (le soir))... *Au revoir ?* ».

TRIATHLON
Comme le temps passe vite, préparez-vous dès à présent, braves aventuriers, investigateurs, wargamers et diplomates, pour le 3e Triathlon inter club organisé par le Fer de Lance les **15 et 16 novembre** prochains.
Epreuves prévues : Squad leader niveau Cross of Iron, Fief, Diplomatie, AD & D 5-9, Appel de Cthulhu.
Le Fer de Lance : 631 04 05.

Diplo
L'association *Vortigern* organise toujours des parties de Diplomacy par corresponcance ! Et s'apprête à fêter le centième numéro de son zine : plus d'une centaine de pages d'articles sur la Diplo, ses variantes, Civilisation, et bien d'autres choses encore. Tout renseigement auprès de Roland Prévot, 70 rue du Chateau des Reniers, Boite 45, 75013 Paris.

Le Vésinet
La guilde des aventuriers, au Vesinet dans les Yvelines, organise les **20 et 21 juillet,** un grand tournoi de A D& D, selon une formule nouvelle et originale. Les « droits de table » sont de 20 F pour tout le week-end
Renseignements : 952 57 43 (après 20 h, philippe) ou 952 53 05 (jean).

Fantastique ! Notre sondage du nº 25 a vraiment provoqué la plus grosse avalanche de courrier depuis la création du journal... Il nous est ainsi arrivé une masse d'avis et d'idées dont nous ferons le tour d'horizon dans notre prochain numéro (tout cela est très long à dépouiller) et qui aura certainement des répercussions sur la physionomie de Casus Belli à partir du nº 28, (voir aussi les dix heureux gagnants du tirage au sort dans les nouvelles du front). En plus de vous présenter les résultats de ce sondage, le nº 27 sera surtout un SPECIAL MODULES, avec des scénarios pour un maximum de jeux, et nous allons tâcher de vous le proposer pour juillet...
Des lettres, nous en avons aussi reçu pas mal en réponse au... « droit de réponse ». Beaucoup nous demandant pourquoi nous avions publié ces répliques très acides. Bien que l'expression « droit de réponse » ait un peu été galvaudée ces derniers temps, il s'agit effectivement d'un droit qui peut être demandé par quiconque a été critiqué par un article, une émission, et estime que ces critiques reposent sur des arguments inexacts ou déformés. Demandées par des distributeurs concernés par l'article du nº 24, « 13 jeux d'héroic fantasy au banc d'essai », ces réponses ont en fait rangé partisants et détracteurs de l'article dans le camp unique des défenseurs de l'auteur !
Dans un tout autre ordre d'idées, je ne sais pas si vous avez remarqué, mais il y a deux signatures féminines dans ce numéro (de deux responsables de clubs d'ailleurs), tandis que sort chez la NEF un module signé Anne Vétillard, et que l'on voit de plus en plus de participantes dans les tournois. Ceux qui confondaient jeu de rôles et légion vont devoir changer de hobby...
Didier Guiserix

LES ELFES

Société des Editions Ludiques FrançaisES
Z.I. la Neuville-les-Corbie, 80800 Corbie.
Tél. : (22) 45.87.56 - Téléex 145862.
Leurs objectifs :
Le propos des Elfes est de créer et d'éditer des jeux d'aventure, de stratégie et de réflexion. Vous trouverez leurs premiers jeux dès l'automne.
Pour les auteurs :
Les Elfes peuvent vous aider à concrétiser votre jeu génial et à l'éditer. Leur opinion est qu'il existe autant (sinon plus) d'auteurs talentueux en France qu'à l'étranger.
Qu'en pensez-vous ?
Pour maintenir le contact avec vous, les Elfes recherchent un correspondant dans chacun des départements français.
Si vous désirez plus de détails sur les Elfes, contactez-les.

C.B. Echo

D'abord merci à tous ceux qui nous ont renvoyé le questionnaire, car pour la première fois nous allons pouvoir nous faire une idée de qui nous lit. Car même en fréquentant assidûment les manifestations, il y a beaucoup de lecteurs que l'on ne rencontre jamais. Une bonne partie des réponses rajoutaient des commentaires plus ou moins longs sur le journal, sur le jeu en général ou sur leurs activités, toutes choses très utiles pour nous si nous voulons que CB colle au plus près aux désirs et aux besoins réels des joueurs. Mais venons en au fait : les gagnants. Nous avons numéroté chaque fiche dans l'ordre d'arrivée, et, après avoir attendu la dernière minute pour qu'un maximum de réponses participent au tirage, nous avons rentré sur un Apple un petit programme (merci à Eric Shmidt), fait lancer le programme par une main innocente (merci à Isabelle), et voici les résultats :

1er : Bruno Princet, de Chauvigny, qui gagne un bon d'achat de 500 F dans un magasin Jeux Descartes.
2e : Oliver Dentu, de Dainville, qui lui gagne une boite de « Regiments of Renown » (harboth & the black mountain boys) plus le « Red Dragon » de Citadel, avec en prime un set de dés cristal et un set de dés opaques, plus encore (c'est Byzance) le nouveau catalogue de citadel.
3e : Laurent Walbren, à Neuville en Ferrain, qui gagne deux jeux « qui montent », Cry havoc et Siège.
4e : Jean Michel Arsenian, de Ploemeur, qui gagne la toute nouvelle boite « New Starter Monsters » de Citadel, plus les dés et catalogue cités plus haut.
5e : R. Ledoux, de St Maur, qui gagne un Cry havoc.
6e : Roger Pouizin, à Ste Cécile les Vignes, que nous sommes contents d'avoir comme gagnant car c'est un tout nouveau joueur qui devrait apprécier la boite de « New Starter Adventurers » de Citadel.
7e : Olivier Dhennin, de Vannes, gagne un Friedland.
Enfin **8e : Pascal Vennesson** (un correspondant assidu de Montauban), **9e : Francis Magisson,** de Roncourt, et **10e : Christophe Cueille,** de Onet-le-château, qui gagnent tous les trois un abonnement d'un an (ou des anciens numéros de CB).

C.B.	ECHO	25
1	63	NUMERO DES BULLETINS GAGNANTS
2	387	
3	405	
4	402	
5	282	
6	128	
7	200	
8	421	
9	175	
10	58	

Manifs compte rendu

CNIT
Savez-vous que le salon de la maquette, qui s'est tenu au CNIT du **30 mars au 8 avril** a abrité pour la première fois une **Convention Nationale des Jeux de Réflexion ?** Non ? Vous n'y êtes pas allés ? Moi non plus ! Je le regrette vraiment, après tout ce qu'on m'en a dit ! Je vais essayer de vous résumer tous les commentaires enthousiastes que j'ai pu entendre !
Il y a eu plein de démonstrations, des tournois, un jeu grandeur nature, des rires, du monde, du bruit, des prix..
Et puis, il y avait plein de gens intéressants : *Casus Belli, Jeux et Stratégie, Info-Jeux,* pour les médias ; *Jeux Descartes, Jeux Actuels, Prince August, la NEF, Hexalor* et bien d'autres...
Les créateurs de « Super-Gang » ont assuré des démonstrations à tous moments, avec leurs fameux pistolets à fléchettes La LICJS (Ligue Inter Club des Jeux de Simulation), nouvellement née, proposait des informations sur les clubs, des animations constantes et a organisé le tournoi de l'Appel de Cthulhu.
Et puis les tournois, de Diplomacy le premier week-end (organisé par Denis Hanotin, du *Fléau d'Acier),* de l'Appel de Cthulhu le second. Près de 70 investigateurs, sous la houlette d'une bonne douzaine de Gardiens des Arcanes, ont vécu des péripéties assez inoubliables. En voyant les résultats, j'ai été impressionnée par le classement des joueuses, peu nombreuses mais combien efficaces ! Messieurs, faites des efforts ! Je ne parle pas, bien sûr de Marc Laperlier (gérant de la NEF et membre du club *Brocéliande),* arrivé premier aux 4 parties et, évidemment, au classement général. Eh oui, 4 modules en 2 jours, et personne pour s'en plaindre. Fallait-il qu'ils soient bons ! L'organisation, il est vrai, a été menée de main de maître !
Un tournoi sur Ascension a également été disputé. Un prototype géant a d'ailleurs attiré l'attention de nombreux visiteurs.
Et le summum ! Le BAD... Ce jeu, créé par Xavier Jacus et Marc Laperlier le matin du 1er avril, devait valoir son pesant de poissons ! BAD (non pas mauvais mais comique) signifie Brigade Anti Drague et se concrétise par un jeu grandeur nature de la plus haute complexité ! La soixantaine de personnes inscrites dans le quart d'heure suivant l'annonce a été séparée en 2 groupes : les dragueurs (les plus nombreux) et les Bad (membres de la Brigade du même nom). Les premiers ont ensuite arpenté les allées du salon, quêtant auprès des visiteurs des « déclarations amoureuses » (notées sur des feuilles afin de former des preuves incontestables de leur maitrise de cet art si ancien) alors que les seconds devaient tenter de les surprendre en flagrant délit. Le « meilleur dragueur » était le joueur ayant remporté le plus de succès et le meilleur « BAD » (curieux non ? !) celui qui avait empêché de sévir le plus de Don Juans ou Don Juanes. Je ne peux qu'imaginer avec vous les situations dans lesquelles s'est retrouvé tout ce beau monde...
Je tire maintenant mon chapeau à Xavier Jacus (Hexalor, Journal du Stratège) pour le travail considérable qu'il a réalisé en coordonnant toutes ces animations pour le plus grand plaisir des joueurs !
Et l'année prochaine ? Oui, ils vont récidiver mais, parait-il, la place allouée à cette convention sera nettement supérieure (succès oblige) et les animations au moins aussi variées et distrayantes.
J'éspère que vous pourrez y venir également... à bientôt !
Sylvie Rodriguez



Domaine à la fois différent et proche, la maquette a conduit de nombreux visiteurs à découvrir les jeux de simulation.
(photo Alain Barreau)

Résultats du tournoi de l'Appel de Cthulhu

Meilleurs Investigateurs :
1er — Marc Laperlier (Brocéliande) — 153/200
2e — Nancy Senetaire (Club Loisirs Dauphine) — 152/200
3e — Jean-Charles Rodriguez (Brocéliande) — 149/200
4e — Jean-Yves Jallon (Fer de Lance) — 139/200
5e — Denise Mellotte (Brocéliande) — 135/200
6e — Jean-Pierre Mathiot (Brocéliande) — 132/200
7e — Anne-Claire Schlessinger (Indépendante) — 130/200

Meilleurs maîtres :
1er — Bruno Girodon (Club Loisirs Dauphine) — 89/100
2e — Olivier Motillon (Fer de Lance) — 85/100
3e — Stéphane Bura (Astrolabe) — 77/100
4e — Jean Lefèbvre (Fer de Lance) — 76/100
5e — Laurent Vayssade (Fer de Lance) — 75/100
6e — Jean-Guy Koening (Aventuriers de Sucy) — 73/100
7e — Jean-Jacques Mellotte (Brocéliande) — 72/100

Meilleurs Modules :
1er — B. Girodon et F. Apte (Club Loisirs Dauphine) — 93/150
2e — S. Bura (Astrolabe) 73/150

Le premier Championnat de France de Diplomacy s'est déroulé les samedi 30 et dimanche 31 mars, au CNIT. L'arbitrage était assuré par le Club du Fléau d'Acier (qui mettait en jeu son célèbre fléau d'arme), la LICJS, et Roland Prévôt de Vortigern. On constatait la présence des clubs parisiens, des fanzines Objectif et Vortigern, de 3 équipes de joueurs indépendants ainsi que de nombreux joueurs individuels venus de province. Les 70 participants étaient de niveaux très différents mais comportaient les grands noms de la diplomatie. La première ronde voyait d'ailleurs à toutes les tables leur victoire, certains parvenant même à s'emparer de 13 centres en 5 années.

Lors de la dernière ronde se jouait véritablement le titre de champion de France. C'est finalement le célèbre Bruno de Scoraille qui en l'emportant à la table 1 s'assurait le titre avec 97 points, devant Bruno Girodon du CLD (93 pts), et Françis-Henri Prévôt de Vortigern (91 pts). Ce sont donc les Incorruptibles, une formidable équipe de diplomates indépendants qui vont intégrer bientôt le club des Chevaliers de l'Astrolabe qui s'est imposée cette année ; seul le CLD semble disposer d'autant de diplomates de talent.
A tous, à l'année prochaine.

LICJS
Club du Fléau d'Acier

1ère Convention Nationale du Jeu de Réflexion
- On le leur a demandé
- Ils y ont cru
- Ils se sont battus pour que ça réussisse

Bref, ils ont joué et gagné. Je les en remercie tous très vivement, il s'agit de : Catherine Lefèvre, de Denis Hanotin, d'Anne Vétillard et de Jérome Bobo, ainsi que des animateurs de la toute jeune et déjà dynamique Ligue Inter Club de Jeux de Simulation et des joueurs venus de tous les clubs parisiens.
Faire de cette convention, un haut-lieu ludique annuel est notre ambition commune, nous verrons l'an prochain si ce nouveau pari peut être gagné... avec votre aide, à tous ceux qui n'avez pu ou voulu être présents et dont nous avons regretté l'absence.

Très ludiquement à tous
Xavier Jacus











LYON

Organisé par Jacques Marcelin, de la boutique *A Vous de Jouer*, **La 2e Nuit du Jeu** (du samedi midi au dimanche soir non-stop) fut une manifestation vraiment impressionnante.
Le suport logistique (les tâches ingrâtes) étaient courageusement assumées par les clubs de la région, *Warg's, KRAC*, et *Alter Ego* venu de Grenoble avec sous le bras le premier module du Dernier Cercle.
Mais surtout, plus de 800 visiteurs avaient répondu à l'appel, et ont déambulé, discuté et surtout joué à toute heure, à Empire Galactique, Méga ou la Compagnie des Glaces avec les auteurs, Cthulhu et of course D & D (dont une partie avec l'importateur !), au jeu avec figurines avec le KRAC, au Gang des Tractions Avant (Pion d'or 84), qui sera bientôt publié par International Team, et dont les auteurs rappelons-le, sont lyonnais, à divers wargames avec notemment Xavier Jacus, éditeur du Journal du Stratège. Si l'on ajoute à cela les rencontres de jeux classiques, on obtient une espèce de fête où le jeu omniprésent crée pour quelques heures un univers à part.
Rendez vous est pris pour l'an prochain, sans doute plus tôt dans l'année...



DOUAI

On est jamais si bien servi que par soi-même. Aussi les gens de *la Cage aux Rôles*, le club de Douai, se sont-ils mis à organiser leur propre tournoi. Un peu effrayés au début (une manifestation de ce genre demande de la préparation), les organisateurs sont, après le tournoi, très enthousiastes : « Grâce au tournoi, nous avons pris contact avec de nombreux clubs de la région, et c'est un des points les plus positifs. Il fraudrait inciter d'autres clubs à se lancer, et nous nous tenons à leur disposition pour tous les renseignements qui porraient leur être utiles ».
Classement :
Equipes : 1 Rôles de Drames (Valencienne), 2 La Noctembûche (Auberchicourt), 3 La Cage aux Rôles (Douai) ;
Maîtres de Jeu : 1 Jean Gabriel de SOS Dragon, 2 Hervé de Rôles de Drames et 3 Patrick des Portes de l'Aventure.

MITHRA

J'aurais bien aimé vous passer en entier le résumé du tournoi organisé par le club *Les envoyés de Mithra*, très lyrique. Durant ce « *tournoy* », de « *gentes dames qui ne se battirent point avec moins d'ardeur que leurs pareils masculins* ». La joute fut « meurtrière mais non impossible, puisque 6 équipes sur 14 arrivèrent avec tous leurs membre encore vivants ».
Si les joueurs furent facilement départagés, il y eut par contre 4 Maîtres ex-aequo. Parmi les personnages, on ne risquait pas de ne pas remarquer un nainvoleur joyeux buveur et bruyant, nommé Knorr Erickson (et surnommé le « cuisinier pyromane »), et qui aurait dépouillé tous les monstres sur son chemin, ainsi que ses compagnons hors d'état, pillé un temple de Set, détroussé une momie de garde géant, utilisé ses copains zombifiés pour détecter les pièges, et tout fait péter à la fin, monstres et amis, comme dans un James Bond... Bravo, c'est du joli !

TOULOUSE

La 6e Convention de Sup'Aéro s'est tenue à Toulouse le **premier weed-end de mai.** Les participants étaient venus nombreux s'affronter, par MJ et modules interposés, sur 5 jeux de rôle différents. L'effort des organisateurs pour promouvoir les créations françaises est à noter (sur 20). En effet, au menu du samedi, le plat de résistance au choix consistait en une tranche d'Ultime Epreuve ou une portion d'Empire Galactique. Le dimanche, plus classique, proposait cependant plus de diversité : AD & D 5e puis 8e, ou Runequest puis l'Appel de Cthulhu.
Des modules bien ficelés proposaient des Personnages-Joueurs aux vécus (background) suffisamment détaillés permettant à l'interprétation du rôle de prendre la place de reine qui lui revient de droit.
Le classement des meilleures équipes par jeux pratiqués ainsi qu'un classement général départagèrent les 25 équipes. De très nombreux prix permirent de récompenser tous les clubs ainsi que tous les joueurs qui reçurent chacun une figurine. Impressionnant !

Classement

Empire Galactique : 1) Villefrache, 2) Météo II, 3) Chapdelaine.
Donjon V : 1) Fer de Lance II, 2) IGC I, 3) Météo I.
Donjon VIII : 1) Météo I, 2) Barbares, 3) INSA II.
Ultime Epreuve : 1) Fer de Lance I, 2) INSA II, 3) ENSICA.
Runequest : 1) Bartges, 2) Chapdelaine, 3) ENSICA.
Appel de CTHULHU : 1) ENSICA, 2) Capot, 3) Météo II.
Classement général : 1er Météo II, 2ème ENSICA, 3ème INSA II, 4ème Météo I, 5ème IGC I, 6ème Fer de Lance II.
Etaient aussi présents : Arbes, Barbares, Barthes, Brocéliante, Capot, Chapdelaine, Chimères, Camaran, Fac de Bio, Ferdel, Fermat, IGC, INSA I, LICJS.

CAEN

Première journée du Jeu à Caen, organisée par la boutique *Le Pion Magique* et le club *La Tour des Sortilèges*. Les rencontres étaient très éclectiques, depuis les grands classiques jusqu'au tournoi de D & D (72 inscrits), en passant par un paquet de wargames et de JdR.
En dehors de concours de figurines, gagné par Eric Gautier, un autre concours original portait sur « les connaissances du monde fantastique vu par la BD, le cinéma et la littérature » (1er prix Jean Luc Bizien).

MARSEILLE

Tournoi au **Salon des Jeux de l'Esprit**, dans le cadre de la foire de Marseille. La recontre avait été préparée par le club *La Guerre en Pantoufles*, et les joueurs du *Fast* de Toulon étaient invités, ainsi qu'une équipe de *La Croix et la BAN Hyères*, le club dont le nom est le plus mauvais jeu de mot dans ce domaine... Plus de cent joueurs pour cette manifestation, sur des modules inédits de la Guerre en Pantoufles pour AD & D 7 et l'Appel de Cthulhu.

METZ

Score doublé pour les seconds **Jours du Dragon** à Metz, le rendez vous de printemps logé dans les superbes salles des Caves Ste Croix. Cent vingt participants pour le tournoi du dimanche ; mais aussi des démos, le samedi, de pas mal de jeux de rôles, wargames et de jeux avec figurines. Le traditionnel concours de figurines s'est spontanément élargit d'une compétition serrée de dioramas, dont un superbe camp de Gobelins installés dans une carcasse de TGV sous un pont en ruine...
Ambiance très différente donc, entre le samedi où l'on jouait un peu à tout (avec parmi la foule les auteurs d'Empire Galactique, l'Ultime Epreuve ou Méga), et le dimanche, fiévreux, où primait le tournoi...
Télé, radios et jounaux avaient annoncé la manifestation, et les organisateurs, fourbus, ont pu remettre des prix bien mérités aux meilleurs joueurs. Le gagnant du classement individuel fut Christian Barbieri, qui s'est lancé dans le jeu depuis seulement six mois, et l'accent fut mis également sur le travail des Maîtres de Jeu, avec comme meilleur Maître de la rencontre Philippe Butin. Une idée sympa : la rencontre, les démos, les invités furent la cible de deux habiles reporters mison, qui ont réalisé une cassette à disposition de qui désire la voir ou la copier. Prochain rendez-vous messin, la 2e Nuit des Grands Anciens à la rentrée...

PARIS

Les 4 et 5 Mai derniers dans la Salle des Fêtes de la Mairie du XIIe arrondissement de Paris, se sont tenues les **Premières Coupes de France et d'Europe de jeu d'Histoire avec figurines** antico-médiéval, organisées par le Club *Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien* sous le haut patronage de M. Jacques Chirac, Maire de PARIS.
Près de 200 joueurs se sont échelonnés sur ces 2 jours, venant de la france entière et de l'étranger pour le panorama le plus complet possible des différentes époques jouées, notamment deux superbes tables de 1/300ème Napoléonien et Seconde Guerre Mondiale ainsi que du Napoléonien 25 mm.
Monsieur Paul Pernin, Député-Maire du XIIe arrdt, Président d'Honneur de cette manifestation, a remis la 1ère Coupe de France à Monsieur Laurent Mariette du club de Limoges, le 2ème finaliste étant Monsieur Olivier Descoings des Grandes Compagnies de l'Est Parisien.
La 1ère Coupe d'Europe a été remportée, avec la victoire éclatante de l'équipe anglaise composée de MM. A. Douglas, B. Douglas, K. Smith, P. Stovel qui ont réalisé une véritable hécatombe parmi les joueurs italiens et français présents.
La Coupe d'Europe individuelle a été arrachée de haute lutte par M. P. Stovell devant M. K. Smith, tous deux champions nationaux du Royaume-Uni.
Je tiens à remercier Monsieur Paul Pernin grâce à qui cette manifestation a pu voir le jour et à tous les magasins de Paris qui, par leur aide financière ont pu permettre à cette convention d'exister : *Jeux thèmes, Stratéjeux, Jeux Descartes, Jeux de Guerre Diffusion, l'Oeuf Cube, le Hussard du Marais, la Maison du Jouet, la Librairie St-Germain, Game's, Temps Libre, Info jeux* et sans oublier *Casus Belli, Uniformes* et *Jeux et stratégie* ainsi que tous les Clubs français et étrangers qui par leur présence et leur participation ont pu donner leurs Lettres de Noblesse à cette Grande Première.
Je vous donne rendez-vous à l'année prochaine pour la deuxième édition des Coupes d'Europe et de France de Jeu d'Histoire avec figurines antico-médiéval et pour la première fois Napoléonien. Pour tout renseignement contacter : M. Laurent Claussmann 77, Av. de St Mandé 75012 Paris.
La règle officielle de la Coupe de France est disponible pour 40 F. Me contacter à l'adresse précitée.

Nouveautés

JdR

- Boîte de Base : Oncques ne point y'en savoir si devoir rire ou fleuret. Alors que cette nouvelle version du Basic est très belle, claire et pratique (en américain), la VF est mal traduite, avec non seulement des passages incompréhensibles (les maquettistes anglais ont sans doute cru bien faire), mais ce qui est plus grave avec des erreurs de règles ou de statistiques dans certains tableaux. Ceux qui connaissent le jeu devraient s'y retrouver, mais si vous rencontrez un débutant découragé, dites lui de guetter l'errata qui devrait suivre.

- Flashing Blades : Ce ne sera pas un jeu simple puisque sortant de FGU, mais connaissant leur goût du détail et du background (voir l'excellent Bushido), Flashing Blades en attirera plus d'un dans le panache des Mousquetaires du Roi. Eh oui, ce nouveau jeu de rôle vous transformera en d'Artagnan, chasseur d'honneur, de Belles et de Gardes du Cardinal. Le premier module contient quatre aventures parisiennes.

- Paranoïa : Ce jeu fou utilisant plein de tableaux, la parution d'un écran n'était pas superflue. Celui-ci est très joli et plein de couleurs inphotocopiables, mais accompagné de trois scénarios orange encore plus givrés.

- Cthulhu : Jeux Descartes poursuit ses traductions des modules pour l'Appel de Cthulhu, et après *Meurtres à Dunwich* et *Terreur sur Arkham*, vient de publier *la Trace de Tsathogghua*, de Chaosium ; tandis que se prépare pour la rentrée la sortie du *Masque de Nyarlathotep*, boite contenant un livret par ville où se déroule chaque épisode de cette campagne.

- L'écran du D.M. pour le jeu **Middle Earth** pourra égayer vos longues campagnes tolkieniennes.

- Pour les amateurs de **Runequest** : la boite *Monster Coliseum* où les preux aventuriers pourront tester leurs P.C. (player's characters ou permis de char ?) tels Ben Hur. Dans l'arène il n'y a pas que les courses au programme, d'autres guerriers ou monstres pourront les affronter dans des combats homériques aux issues incertaines.

- Chez T.S.R. le scénario X 8 pour 5 à 8 joueurs de niveau 5 à 8 ayant pour titre : **Drums on Fire Mountain.** Les routes commerciales ne sont plus sûres depuis que les orcs de mer et le vaisseau maudit sont apparus ; bien que leurs attaques semblent dûes au hasard, un cerveau les guide ; aussi Rollo Bargram, représentant des marchands de Thyatis, qui a les preuves du complot, vous engage pour trouver et détruire cette menace.

- Les Palladium Books à l'Oeuf Cube : tout, vraiment tout sur toutes les armes, armures, chateaux etc... pour JdR médiévaux. Cinq livrets disponibles en petite quantité toutefois !
★ Armures + armes (vous connaissez le Stern ? ; alors cherchez !)
★ Chateaux et sièges
★ Assassins (eh oui, ça aide beaucoup !)
★ Les armes de l'orient (indispensable aux ninjas et samouraïs.)
★ Contemporains (pour Cthulhu, Golden Heroes, MERC etc...)

- Toujours à l'Oeuf Cube **The World of Boris Vallejo** jeu en solitaire ou jusqu'à 6 joueurs, plus de 30 illustrations du grand dessinateur de S.F. et d'heroic Fantasy ; un jeu tout à regarder, lorsque vous en aurez assez vous pourrez toujours en décorer votre chambre (changer un poster de Lui par une pin-up de Vallejo vous donnera un bon alibi culturel, c'est un conseil de l'oncle Casus !).

- Pour **Indiana Jones** un scénario en solitaire (avec le système « magic Viewer » des lunettes magiques) ; *Crystal of Death*, se déroule de la campagne française à l'Afrique.

- Série **Star Ace** :
★ *Lightspeed raid*, histoire d'embêter l'Empire (vilains coquins !) vos unités font un raid sur les mines de la planète Xanthium ; ça tire de partout ! on s'amuse beaucoup mais est-ce encore un JdR ou un wargame ?
★ *First strike on Paradise.* Les troupes impériales recrutent à Hollywood : surprise pour vous lorsque vous découvrez que vos adversaires sont John Wayne ou Jimmy Gagney !

Wargames

- Avalon Hill et Squad Leader font des petits : **Fire Power** est en effet une sorte de SL élargit au combat moderne, guerrilla, guerre limitée (tiers monde), affrontement type Iran/Irak...

- TFP, trois nouvelles initiales pour **Totale Fighting Power** *(romantique, isn't it ?)*, nouvelle collection dont les deux premiers jeux, l'un sur la guerre de cessession, l'autre sur la guerre austro-prussienne de 1866, sont à mi-chemin entre figurines et boardgame, avec un système de réglette, type Jutland.

- Les **4 dernières batailles de Napoléon** enfin réédité (mais à 25 £ en Angleterre. Si vous être fauché, le **Waterloo Campaign** de GDW n'est pas mal du tout (pour 11 £, prix londonien).

- Toujours, sauf erreur, de GDW, deux jeux en double aveugle qu'on attend de tester, **8th Army Opération Crusader** (à ne pas confondre avec le 8th Army de Attactix) suivit vers décembre de **The Normandy campaign** : beachhead to breackthrow.

- Deux expansions pour **Dune** d'Avalon Hill :
★ **The Duel**, comme le nom l'indique les principaux personnages s'affrontent dans des

Le module français se porte bien

Grenoble vient de voir naitre un nouvel éditeur, **Le Dernier Cercle**, avec un module intitulé *Le Repaire*, pour des aventuriers niveau 1 à 3. Descriptions claires, aventures à rebondissements, c'est un scénario agréable à jouer. Comme dans les scénarios de Cthulhu, le MJ dispose de documents à découper (textes, cartes, objets) toujours pratiques. Caractéristiques des personnages et descriptions ont été omises, laissant faire votre imagination (dommage car souvent on utilise les modules tout faits justement parce que, pressé ou vanné, on est en panne d'imagination...).
Le Repaire : 32p, + couverture « écran », 60 F.
Le Dernier Cercle, 25 rue Thiers, 38000 Gresoble.

De son côté, **la NEF** met les bouchées doubles et nous offre à un rythme accéléré des produits de qualité croissante. Son nouveau module, *La Dame Noire*, de Anne Vétillard, vous rend familiers, dès la lecture du scénario, les personnages et les décors de l'aventure que vous allez maîtriser : de dangereuses intrigues autour de l'échiquier d'Odin qui mettent toute l'île de Rope en péril ! La lecture est d'autant plus agréable que c'est bourré de bonnes illustrations, avec enluminures du même métal.
La Dame Noire : 40p, + couverture « écran », 55F.
La Nouvelle Edition Fantastique, 78 rue de Bagnolet, 75020 Paris. (NB : la NEF cherche actuellement des créateurs, pas uniquement de modules...

combats sanglants, en personne ou plus prudement par assassins interposés.
★ **Spice harvest**, on retrouve les grandes familles du roman qui sont engagées dans des intrigues politiques et économmiques pour gérer et utiliser l'épice ; celui-ci les aidant à fortifier leurs positions politiques en vue du but ultime : aujourd'hui Dune, demain le monde !
- Remise à jour de **Junta** : l'art et la manière de mettre de l'argent à gauche avec un gouvernement de droite : une junte militaire sud-américaine, tous essaient d'amasser un magot en Suisse ! Méfiez-vous de vos collègues gallonés, c'est un conseil.
- Enfin un jeu en Français **Spacionefs** de Claude Bourles distribué par Vopialec S.F. ; très complet, intéressant, très bon jeu pour les amateurs de S.F. Permet des variations infinies. Hélas des défauts : règles sur des feuilles volantes, vente en sachet ; les pions sont inutilisables et où sont les cartes ? Enfin on peut se bricoler un plan de jeu et là on se régale !
- Ressortie de **Stellar Conquest** un excellent jeu chez Avalon Hill, d'ailleurs il est passé en jeu sur ordinateur chez Apple sous le titre **Reach for the Stars.** Avec le jeu en boite vous bénéficiez d'un avantage : possibilité de jeu diplomatique.
Exclusivité de dernière minute l'Oeuf Cube nous signale la venue de **figurines** en plomb pour **Cry havoc** et **Siège.**

- Plus classique (genre S.F. ; **Space assasin**). Un savant fou (encore un !) menace le monde ; James Bond n'étant pas libre on a fait appel à vous ; saurez vous assurer l'intérim ?
Chez **Dragon Fantasy**
- **Lord of shadow keep,** un magicien a sous sa coupe le roi. Essayez de libérer celui-ci de l'emprise maléfique.
- **Eye of dragon,** cela semble facile de ramener l'œil du dragon mais...

— **Sorcellerie !** C'est magique ! Après l'excellente initiative de traduire également la série anglaise Lone Wolf de Joe Dever et Gary Chalk, Gallimard ne chôme pas et sort les deux premiers volumes de la série Sorcery, devenu « Sorcellerie ! ». *Les collines maléfiques,* et *La cité des pièges.*
La grande astuce de cette série, en dehors du fait que les épisodes s'enchaînent, est que le joueur peut être soit un guerrier (faible effort intellectuel requis), soit un magicien et utiliser une règle particulière et les sorts décrits en fin de volume (il faut réfléchir, mais on s'amuse plus).

Citadelle la revue : 4 numéros par an. Tout sur les figurines ; des détails sur War-hammer et les armées complètes. Un scénario pour War-hammer et un concours de dessins de figurines.
Dragon nº 92 : Clercs et magiciens (les livres de magiciens).
Dragon nº 93 : Règles supplémentaires pour druides, un village de tziganes à découper et un article sur « Twilight 2000 ». A noter un cahier consacré à Ares jeux de S.F. tels Psi world, Marvel etc...
Tortured souls nº 6 : Scénario pour JdR. 4 modules (dont une introduction pour « Hall of the Dwarven king »)

Librairie

Des vacances ludiques, ça vous tente ? Mais connaissez-vous les «Semaines de l'Hexagone » ?

Cette année, on prend encore les mêmes et on recommence ! A savoir, Claudine Portat, Alain Beaussant et Xavier Jacus renouvellent leur expérience de l'an passé, en proposant au mois de juillet, un séjour en Bretagne, près de Rennes, entièrement ludique pour joueurs acharnés. Les « Purs et Durs » du wargame, mais aussi les inconditionnels du jeu de rôle vont pouvoir s'y rencontrer sans soucis d'horaires, ni contraintes matérielles d'aucune sorte. On y va *pour jouer* et on ne s'y préoccupe de rien d'autre !
Un mois d'animation non-stop, en présence d'animateurs connus, de maîtres de jeu de qualité, égayé par la venue d'auteurs compétents ou de personnalités du hobby. Plus de 100 jeux seront à notre disposition, un atelier informatique très bien équipé de divers micro et d'un Apple. Il y aura des animations « Grandeur Nature » avec le soutien des joueurs du célèbre club « Stratèges et Maléfices » de Nantes. Enfin, des maîtres à jouer pour les « Grands Classiques » viendront pour organiser des stages, tournois ou parties libres (Bridge, Othello, Echecs...). J'oubliais le matériel Vidéo avec écran de 12 m² pour se projetter des films en rapport avec les thèmes retenus chaque semaine.
Bref, voilà de quoi satisfaire tous et toutes ! Normalement réservé aux plus de 16 ans. Les conjoints non-joueurs bénéficieront d'un tarif réduit, de même éventuellement pour les enfants en bas-âge.
Les réservations se font par 4 jours minimum. Un exemple de prix pour un joueur venant 2 semaines, pension complète, animation tout compris, couchage sous tente : 1 400 F les deux semaines.
Des professionnels du jeu et leurs stands seront présents, ils proposeront sans aucun doute des jeux à des prix très intéressants...
Parallèlement doit avoir lieu : une semaine figuriniste (M.F. et Napo.), une rencontre entre 2 équipes sur « Longuest Day », des compétitions sur tables ou JdR grandeur nature... le week-end ! Bien sûr, les thèmes proposés n'ont rien d'impératifs, ils garantissent seulement la présence de joueurs ou de responsables compétents dans ces domaines.
Tous renseignements complémentaires à l'adresse suivante : Xavier Jacus (Semaine de l'Hexagone), 2 bis, rue Gilles de Trêve — 55000 Bar-le-Duc.
Réservations : Claudine Portat et Alain Beaussant — La Motte aux Rochers — Quebriac — 35190 Tintémiac.

Vacances jeux de rôle

A Albiez-le-Vieux (Savoie), à côté de Saint-Jean-de-Maurienne, entre les Grandes Rousses et la Vanoise se dresse le village d'Albiez.
En collaboration avec le club de jeux Lyonnais « Les Paladins des Traboules » dans une maison bien équipée, un séjour basé sur l'initiation et la pratique des jeux de rôle, jeux de société et de simulation historique (wargame) sans oublier un petit clin d'œil aux jeux informatisés... Il y aura possibilité de créer un jeu ou un module d'Aventure.
Le plein air et le sport ne seront pas oubliés avec les randonnées découvertes de cette magnifique région. Chacun pourra participer à la vie du Centre. Une réunion préparatoire aura lieu.
Dates et prix : du 5 au 26 août 3 550 F + cotisation d'adhésion à l'association de 30 F (par famille). Inscriptions : Centres de Loisirs U.F.C.V. — 8, rue Constantine — 69281 Lyon Cedex 01 — Tél. : (7) 828.06.40 — Tous les jours sauf samedi, de 9 h à 12 h et de 13 h 30 à 17 h 30.

Chimère
Débordant d'activité comme ils sont, les Nantais de **Stratège et maléfices** ne pouvaient faire autrement que finir par publier un fanzine. Oncques ne vit chose si bien faite depuis fort longtemps !
Dès l'abord, rien que de bons dessins, une presentation agréable. On y entre en confiance. Dedans, de l'analyse, de l'inntairviou, de l'originalité et un ton sans prétention. Dommage qu'il n'y ai que dix huit pages, mais cela leur permet un prix dérisoire (5 F), et au-delà, la surcharge de travail décourage très vite les responsables... Les créatifs de la région sont invités à participer en contactant *Chimère,* chez Stéphane Faudemer, 49 rue des Olivettes, 44000 Nantes.
Par **Steve Jackson** une nouvelle série :
- Pour les chauffeurs du dimanche et les fanas de « Battle car », **Freeway fighter.** Après que la population du monde ait été décimée par un virus particulièrement pernicieux, les derniers chauffards vivants ont trouvé un moyen radical d'éviter les encombrements ; vous verrez c'est ra-di-cal !

Clubs

Morbihan
Ca fait plaisir. Après être restée longtemps une région vide sur notre carte des clubs, l'ouest voit se dessiner un réseau de groupes d'importance diverse mais qui témoignent de l'activité grandissante de cette région. Tous nos encouragements donc au tout jeune club *Les Faucons de Cristal,* qui cherche des contact sur Vannes et sur tout le morbihan. Ecrire à Mr Christian Sarrau, Dilliec St Nolf 56250 Elven.
Brest
Il est né sur Brest et sa région un club de jeux de rôle et wargames ! Le *Dragon sur Héxagone* vous attend tous les samedis à 14 h à la MPT Bellevue 1 rue de Quercy à Brest, pour jouer (AD & D, Empire Galactique, Légendes, Appel de Cthulhu, et les wargames).
En semaine, contactez le club tous les soirs au 45 91 08 pour tous renseignements.
Brest
Tout nouveau, un club de jeu de rôle, d'alliance et de wargame s'est créé dans la région de Brest. Il s'appelle *Tenebrae.* On y pratique aussi bien L'Appel de Cthulhu, Donjons et Dragons, Chivalery and Sorcery ou Légendes que Squad Leader, Amirauté, Civilisations ou Diplomacy. Les réunions du club ont lieux tous les samedis après-midi à partir de 14 h au Centre Socio-Culturel Jean Jacolot, 64 rue Vincent-Jézéquel, 29219 Le Relecq-Kerhuon.
Pour tout contact joindre Pierre-Yves Péron au (98) 28 24 33 aux heures des repas.
Lille
Les Simulateurs, le club Lillois que grossit, vous invite à jouer à tous les jeux, et à tous niveaux, 30 rue du Marché 59000 Lille. Comme les horaires sont variables, il vaut mieux contacter Christian Delannoy au (20) 51 95 00.
Gap
- *La Guilde des Fils du Dragon* a vu le jour à Gap (05000). Renseignements au siège du FJET ou au 16 (92) 51 39 90 ou au 51 26 33.
Taverny
- *La Tabernacienne* vous attend à Taverny pour jeux de rôle. Traductions gratuites pour les adhérents. Samedi 14 h à 18 h. Knippel. (1) 960 70 07.

Boulogne
« Vous en avez entendu parler à la radio, à la télévision, dans les journaux, mais vous ne les avez jamais vus. Interpol et de nombreuses polices les recherchent et vous vous demandez pourquoi (*eux aussi d'ailleurs...*). Leur bulletin interne « L'Echo des Donjons » paraît toujours en dépit des nombreuses saisies. Vous savez qu'ils jouent à l'AD & D, à l'Appel de Cthulhu, à divers wargames et vous souhaiteriez une initiation à leurs rites. Alors, discrétement, écrivez leur : *Les Adorateurs du Spectre Noir* - 27 rue Anna Jacquin - 92100 Boulogne ».

Tournon
- *Turris Fortissima* invite tout aventurier pour D & D, Cthulhu et C. Maison pour Tous - 07300 Tournon. Tél. (75) 08 24 96.

Béziers
- Création d'un club de jeux de rôle et de wargames à Béziers. Renseignement boutique Tilt - rue J.B. Perdrault - 34500 Béziers.

Ivry
Le club de jeux de simulation *Le Grenier des Légendes* se réunit tous les dimanches de 13 h à 19 h à l'adresse suivante : O.M.J. 1, rue Raspail 94200 Ivry sur Seine, à 300 m du métro Mairie D'Ivry.
On y joue actuellement à :
AD & D, L'Appel de Cthulhu, Car Wars, Runequest, Beastlord Diplomacy, Squad Leader, Panzer Leader, 1809, Toon. On compte aussi jouer sous peu à : Space Opera, Empire Galactique, Légendes, Killer, Marvel Super Heroes.
Vos propositions sont attendues... Renseignements : O.M.J. : 672 24 85, Patrice : 658 42 72 (18 à 20 h), Maurice : 583 70 79 (18 à 21 h). Débutants, joueurs confirmés, masters *Venez en masse.*
Villemomble
Enfin ! ! ! ! *Les Gardiens de la Flamme* ont vu le jour. Nous vous attendons nombreux pour les soirées ou après-midi de D & D , Wargames et Diplomatie. De plus il y aura bientôt des jeux de rôles en grandeur nature... (affaire à suivre)
Pour tous renseignements : contacter Mr Ernoul Guy 14 av Outrebon, 93250 Villemomble. Tél 528 82 09 (après 20 h).

Bruxelles
Le club *Le repaire des ombres* (jdr médiévaux et SF) vous propose des aventures qui vous feront frissonner. Si vous avez moins de 18 ans, téléphonez nous au 02 648 47 98 (après 5 h). Adresse du local : rue Malibran, 56 1050 Bruxelles Belgique.

Radio à Montauban
Au coin du jeu, l'aventure, c'est le joli titre de l'émission qu'anime Pascal Vennesson chaque dimanche soir de 19 à 20h sur Bas Quercy Radio (22 Place Nationale, 82000 Montauban). Si vous êtes du coin, n'hésitez pas à lui écrire à la radio pour participer.

Têtes d'affiche

TWILIGHT 2000

L'an 2000, la guerre fait rage dans le monde. Bombes atomiques, armes bactériologiques, cela a été le début du conflit. Maintenant c'est l'heure des hommes, sur le terrain, dans la vieille Europe. Vous faites partie de la 5ème division blindée, vos chefs sont morts, le dernier message qu'ils ont reçu est : *« Vous êtes maintenant seuls, bonne chance ».* Votre unique espoir, retraverser les lignes ennemies, rejoindre vos propres lignes à des centaines de kilomètres. Il va vous falloir *SURVIVRE.*
Le jeu en lui-même est bien fait, bien présenté, très clair. La création des personnages est rendue plus simple grâce à une feuille de travail qui contient tous les renseignements utiles. Les caractéristiques sont standard mais on notera deux ajouts assez intéressants.
Premièrement, l'expérience est inversement proportionnelle à la somme des caractéristiques, ce qui permet d'équilibrer le personnage : fort et inexpérimenté ou faible et vétéran.
Deuxièment, on calcule le calme en situation de stress. Rien de pire que d'être pris sous le feu d'une mitrailleuse et de se demander pendant douze secondes ce que l'on va bien pouvoir faire.
Quant au reste, il est bien conçu, assez complet. Tous les types de combat sont envisagés. On connait l'effet des radiations, des maladies. Comment chasser, pécher, voler du ravitaillement. Comment améliorer ses techniques de combat, en apprendre de nouvelles. On y apprend aussi qu'il vaut mieux être Américain qu'Européen, mais le choix est libre.
Alors, qu'est ce qui ne va pas ? C'est simple, on n'a pas vraiment envie de jouer à Twilight. (Ceci n'engage que moi, bien évidemment). En effet, ce qui me plait dans un jeu de rôle, c'est de créer un personnage qui a un autre but dans la vie que de survivre en attendant le lendemain. Dans les jeux de Science Fiction ou d'Héroïc Fantasy, on est implicitement amené à devenir un héros. Mais même dans les jeux où la mort rapide est prédominante on se trouve rapidement un but. Dans l'Appel de Cthulhu, on lutte contre des forces qui dépassent l'entendement, et malgré tout, avec ses faibles moyens, on essaye de sauver l'humanité. Dans Paranoïa, c'est la performance d'acteur qui compte, il faut réussir à être plus fou encore que l'Ordinateur, et cela n'est pas facile.
Dans Twilight 2000, il manque cette magie qui donne envie de jouer, et on reste avec sa feuilkle indiquant que l'on possède un M231, un M16, un M21 un HK-CAW, un M249, un M60 et un 45ACP. Peut-être quelques wargamers apprécieront-ils ? Mais tout laisse à penser qu'il préfèrent les petits marqueurs de carton qui n'on pas de problèmes de conscience.

Pierre Rosenthal

PURPLE HEART : l'étoffe des héros

... Franchement, la mission avait mal commencé. Personne ne s'était « cassé » en touchant le sol, mais le container avec le fusil-mitrailleur était allé directement au fond de la rivière. Pour une fois, Butterfield avait abandonné son sourire de vieux baroudeur... Nous n'avions que des carabines et peu de chargeurs. Pour couronner le tout, perdus dans les champs, nous sommes tombés sur une sentinelle qui nous a lâché ses chiens. Klug s'est fait bouffer le bras et a couru en hurlant, c'est pourtant pas son habitude. Je crois que tout le monde commençait à débloquer... Simonsen, en essayant de descendre un clébard, a enrayé sa USM-1 et l'a déglinguée en essayant de libérer la culasse.
La suite a été un cauchemar, je n'ai que des souvenirs confus... Projecteur dans la gueule, un Panzer arrivant dans notre dos, Simonsen courant comme un dératé pour le stopper avec une malheureuse grenade... Des rafales de mitrailleuse lourde déchiquetant les bicoques en bois où nous étions terrés... Klug et Zulorowski, après Landau, se sont fait descendre comme des lapins, et pourtant, c'étaient de vieux routards... On a résussi a décrocher en traînant Abrams derrière nous. Butterfield faisait une tête que je ne lui avais jamais vue... Franchement, on a failli se faire exterminer jusqu'au dernier. En tout cas, le décrochage n'a pas été évident, Butterfield et Zucker ont dû ruser... Deux jours après, un peloton de reconnaissance nous récupérait : cinq types hagards dont deux blessés plus ou moins graves...
Voilà ce que la nouvelle gamette de Ambush, Purple Heart, vous propose. Victory Games continue son lent travail de sape en couvrant les créneaux les plus juteux du marché. Sa première vague fit grand bruit, avec des morceaux de choix comme Gulf Strike, Ambush et Hell's Highway. La deuxième consolida les positions : ce furent 1809, Vietnam et Move out. Arrivèrent ensuite Cold War et surtout Panzer Command, réellement novateur. La quatrième génération s'appelle Pax Britannica, Purple Heart et Sixth Fleet.
Purple Heart en dit long sur le « phénomène » Ambush : nombreux Awards aux U.S.A., ventes impressionnantes, joueurs

passionnés. Ceux qui comme moi possédaient à la fin d'Ambush une équipe redoutable leur ont fait traverser Move Out sans trop de casse... mais voici Purple Heart. Pressé par des impératifs rédactionnels, j'ai dû jouer le premier scénario en « blitz ». Résultat : partie perdue, décrochage difficile, pertes lourdes : deux de mes meilleurs hommes entre autres sont restés sur le carreau (IN4, WS + 2, PC9).
Bref, vous l'avez compris, et le module le dit expressément, Purple Heart va essayer d'éliminer vos hommes. Six missions sont proposées : depuis le parachutage au hasard dans une campagne inconnue, jusqu'à la résistance acharnée dans les Ardennes, sans munitions. Eh oui... certains scénarios vous font acheter le matériel, puis décident aléatoirement que vous avez déjà utilisé des munitions dans les heures précédentes... La boîte est bien remplie, avec une carte supplémentaire — villages et collines — et deux demi-cartes dont je ne révèlerai pas l'usage. Ajoutez-y une planche de pions supplémentaires : quatre Panzer IV, (quelle angoisse ! Dans quelle mission apparaissent-ils ensemble ?), des Shermans, des wagons, des halftracks, des bateaux, des cadavres et des explosifs. C'est l'orgie.
Pour compléter cette scène de sang, de sueur et de tripes, de nouvelles règles, des clarifications et des conseils. L'affaire devient sérieuse... *Some of ya guys may never see home again... But you're just the right ones fort the toughest missions.* Clint Eastwood, où es-tu ? Franchement, vous allez devoir ressortir vos meilleurs hommes, pour les envoyer au casse-pipe. On finira bien par attaquer les Panzer avec des cuillers à café. Pour baroudeurs seulement.

Hervé Hatt

SIXTH FLEET

A l'ère des F 14 et des Exocet, la Méditerranée conserve (hélas pour les riverains !) un intérêt stratégique majeur, et les deux super-puissances y entretiennent des forces aéronavales importantes. C'est pourquoi, dans la ligne de « Gulf Strike » (voir C.B. nº 21), Victory Games a créé « Sixth Fleet » (prononcez Sixième Flotte, c'est plus facile).
Sur un mètre de long et quarante centimètres de large s'étend la Méditerranée, sur laquelle peuvent évoluer jusqu'à 384 pions représentant les marines et aviations des U.S.A., d'U.R.S.S., de France, d'Italie, d'Angleterre, d'Espagne, d'Israël, de Libye, etc... qui pourraient bien un beau matin transformer en enfer les rendez-vous des vacanciers du monde entier.
Pour cette simulation inquiétante, le concepteur Joseph Balkoski a créé des règles relativement simples (pour un wargame moderne) : environ 25 pages « seulement » pour le jeu de base, plus une quarantaine d'autres pour les règles avancées ; des scénarios, de fort intéressantes réflexions sur la situation stratégique et une mini-fiche signalétique des vaisseaux de guerre représentés.
Si les règles sont claires, les pions (double face) sont chargés : pas moins de onze inscriptions ! Il faut bien indiquer la nationalité, le nom, le type, le mouvement, la résistance, la portée et la force des missiles surface-surface, la valeur des canons, la valeur anti-aérienne à courte et à longue portée, la valeur anti-sous-marine... Chaque pion représente un vaisseau de guerre (ou 4 vedettes rapides) ou encore une escadrille d'avions. Il existe aussi des pions représentant les unités de marines ou de parachutistes destinées à occuper les points stratégiques.
La carte (malheureusement non cartonnée) est par ailleurs entourée de toutes les aides au jeu nécessaires : tables de résultats, tableaux des task-forces, etc... Le tout en couleurs claires agréables à l'œil.
Mais revenons aux règles. Les notes du concepteur, semées aux endroits intéressés, les éclairent parfaitement. On y trouve plusieurs astuces très plaisantes. Pour donner un effet de simultanéité aux mouvements et aux combats, ceux-ci se déroulent en trois phases :
— L'un des joueurs, tiré au sort, choisit de bouger et d'attaquer avec ses sous-marins, ses avions ou ses navires de surface. Puis, l'autre en fait autant (il peut choisir une autre sorte d'unités).
— On retire au sort pour la 2e phase, et chaque joueur fait agir l'un des deux types d'unités qu'il n'a pas utilisé.
— Nouveau tirage au sort et, pour la 3e phase, chacun utilise son dernier type d'unités disponible.
Avant ces phases de mouvements-combats, il faut, sur des tableaux annexes, mener a bien les missions aériennes stratégiques, qui visent avant tout à détecter les unités adverses, seules des unités détectées pouvant être attaquées. Evidemment, les avions de reconnaissance devront se heurter aux missions de chasse... Et si ils sont abattus, il faudra s'en remettre aux satellites pour détecter l'ennemi.
Le système de combat, quant à lui, doit couvrir les torpillages, les lancers de missiles, les bombardements, les attaques anti-sous-marines et (survivance de temps révolus !) les canonnades.
Chaque combat commence souvent par un tir de dé du joueur attaqué : en fonction des capacités de défense de l'unité visée, on obtient un modificateur qui sera appliqué au jet de dé de l'attaquant. Le résultat obtenu par ce dernier en fonction de sa force d'attaque est exprimé par un chiffre : si ce chiffre est égal ou supérieur à la résistance de l'unité attaquée, celle-ci est réduite (pièce retournée), ou éliminée, en cas de réduction antérieure.
Les règles avancées font notamment intervenir le ravitaillement nécessaire, en fuel et en munitions, des unités à la mer. Et des tables politiques sont également prévues pour l'entrée en jeu des alliés de chaque camp : ceux des U.S.A. sont plus nombreux mais moins sûrs que ceux des Soviétiques. Et puis, aux risques et périls de tous, l'emploi des armes nucléaires tactiques est prévue.
Pour de plus amples réflexions sur ce jeu fort intéressant — mais réservé évidemment aux amateurs de guerres hypothétiques — paraîtra prochainement dans C.B. une étude de Hervé Hatt. Sa lecture s'imposera pour mieux comprendre, à l'aide de « Sixth Fleet », ce que pourrait être un conflit aéro-naval moderne au large de la Côte d'Azur, de Djerba, des Baléares... En espérant que tout cela reste un jeu !

Frank Stora

MON PREMIER BASTON

Ça a commencé comme ça :
Sur le comptoir : Bobby-la-cogne, 99 kgs, casque, blouson, chaîne de mob, douze canettes de bière devant lui.
Devant le flip : Tonio-le-Teigneux, gilet clouté, santiags pointues, rasoir à la main.
Derrière le flip : Rocky-l'increvable, casque, blouson, poing américain, l'œil mauvais.
Sur l'estrade : deux ou trois gugus du même tonneau.
Plus quelques autre devant les chiottes, et un dernier en train de pêter la fenêtre pour entrer.
Et moi, qui n'ai pas beaucoup d'imagination et pas très bien compris les règles, moi, Gégé-les-belles-oreilles, 53 kgs, en T-Shirt/baskets, avec, comme arme, un bâton de Miko.
Ça fini comme ça :
Outre un bras et une jambe coupés, je me suis pris la raclée de ma vie.
Comment faire mieux la prochaine fois ?
Chaque joueur définit un ou plusieurs personnages :
Force, Dextérité, Rapidité, Constitution, Habillement, (casque, santiags, gilet, bouson), arme(s) (couteau, chaîne de mob, poing américain, rasoir...).
Tous les personnages sont placés au hasard sur le plateau : celui-ci représente un café, et ses abords. Il y a un bar, une estrade, entrées, fenêtres et chiottes. Dans la salle, chacun place à sa guise les tables, les chaises, flipper, baby et quantité de canettes (à volonté).
Puis on programme (en secret) les agissements de ses personnages, en 2 temps :
1º) déplacement (marcher, courir, sauter, ramper...)
2º) action (on peut faire plein de choses : prendre une canette, la casser, la lancer, idem avec une chaise, on peut donner un coup de poing, de pied, de couteau, de rasoir ; on peut aussi casser les vitres, renverser les tables et les flips, etc...)
Le but du jeu, vous l'aurez compris, c'est de se bastonner les uns les autres.
Et vous aurez aussi compris qu'un coup de pied fait plus mal quand on a une santiag autour, et qu'un coup de chaîne de mob fait moins mal quand on a un casque sur la tête. (je vous conseille vivement le casque).
La grande bible du jeu est constituée par une table de correspondance : tous les coups portés y sont interprètés (en fonction de la force de l'agresseur, l'efficacité de l'arme, les protections de l'agressé...). Elle délivre les conséquences du coup : étourdissement, blessure... Etant entendu que selon sa constitution, chaque personnage peut supporter un certain nombre de blessures.
On peut jouer avec divers scénarios, (1 sachet de blanche est caché dans les W.C., bonjour la cohue). Bien entendu, ceci n'est qu'un aperçu de **Baston** *(Jeux Actuels).*
Disons pour finir qu'il faut aussi un minimum de muscles dans la tête, chaque joueur programmant ses personnages plusieurs coups à l'avance.
Nonobstant, cogner sur mes petits camarades me procure un vif plaisir, surtout le « coup vicieux » qui déclenche chez moi une franche hilarité (quand je le donne).
Bref, un jeu où on se fend la gueule (ouarf !).

Pascal Trigaux

inspirations

Rarement maison d'édition aura été aussi couronnée que *Denoël* — je parle bien entendu en matière de SF —, puisque l'excellent **Mémo,** d'André Ruellan, a obtenu le Grand Prix de la SF, catégorie roman ; tandis que l'étrange **Un fils de Prométhée,** de René Sussan — **in Les insolites** — recevait celui de la catégorie nouvelle, et **La citadelle de l'autarque,** de Gene Wolfe, le prix Appolo ! Je ne peux que conseiller ces trois ouvrages, en signalant toutefois que le Wolfe est le quatrième d'une tétralogie dont les trois premiers titres sont : **L'ombre du bourreau, La griffe du demi-dieu et L'épée du Licteur.** Tout ceci est bien entendu paru dans la collection Présence du Futur. De même que **Dans l'océan de la nuit,** de Gregory Benford, dont les deux tomes m'ont un peu laissé sur ma faim — mais il y aura une suite.
Curieusement, les deux livres les plus intéressants de ce début d'année sont parus le même mois. Mais, tandis que **Les gogos contre-attaquent,** de Frederik Pohl — suite de l'hilarant **Planète à gogos** — est un roman linéaire, drôle et sans complexes ; **Biographie comparée de Jorian Murgrave,** premier roman d'Antoine Volodine, lorgne vers l'intellectualisme le non-dit et la parabole. Attention : ce livre n'est ni ennuyeux, ni incompréhensible ! Nulle trace d'aridité dans cette histoire imprécise, faussée, où la vérité et le mensonge se diluent, se confondent... Volodine fait là une entrée remarquée en SF, avec un univers d'une originalité indiscutable — pensez qu'on ignore jusqu'à *l'apparence* des protagonistes !, sorte de puzzle où le lecteur se perd avec un plaisir masochiste. Splendide.

Pour inaugurer leur nouvelle présentation, les éditions *J'Ai Lu* ont misé sur les noms connus. Aussi connus que celui de Philip K. Dick, dont **Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques** connaît sa troisième édition en France sous le titre du film qu'il a inspiré : **Blade Runner.** Que celui de Robert Heinlein, qui, avec **Vendredi,** a écrit son meilleur roman depuis **Route de la Gloire.** (A noter que les livres intermédiaires n'ont pas été traduits). Ou que celui de Clifford D. Simak, l'auteur de **Demain les Chiens,** qui, à 81 ans, garde bon pied bon œil et, s'il ne se renouvelle pas, nous offre avec **Au pays du mal** un roman au rythme lent qui ne peut décevoir.
De plus, j'Ai Lu réédite certains de ses grands succès, comme **2001, l'odyssée de l'espace,** d'Arhtur C. Clarke ou le fameux **Danse Macabre** de Stephen King, parfaitement horrifique. Ajoutez à cela un nouvel auteur français, Robert Belfiore, avec **Une fille de Caïn,** et **Univers 1985,** l'anthologie annuelle concoctée par Joëlle Wintrebert — avec au sommaire écrivains connus et inconnus, francophones et anglophones : Emmanuel Jouanne & Jean-Pierre Vernay, Greg Bear, James Tiptree Jr., Jean-Pierre April, R.A. Lafferty, Ian Watson, Vincent Ronovsky, etc. —, et vous aurez un tableau presque complet de ce programme plutôt varié. Reste en effet **La guerre éternelle,** de Joe Haldeman, qui a obtenu le Prix Hugo (1) et peut constituer une excellente base pour un wargame galactique, à moins que l'on en utilise certains éléments pour une partie de Méga.

Les pirates de Gor, de John Norman, sixième volume de la saga de Gor, vient d'être réédité dans la collection *Galaxie-Bis,* alors que le huitième volume paraît dans la collection Aventures Fantastiques - de gros livres reliés et chers -, preuve que cette série marche bien. Gor, c'est l'Anti-Terre, située de l'autre côté du soleil et sur la même orbite que notre monde, ce qui explique qu'on en ignore encore l'existence. Un postulat fortement daté et qui n'a aucune importance, puisqu'il s'agit avant tout d'heroic fantasy, d'aventures échevelées teintées d'érotisme, voire même de bondage. Le gros défaut de cette série est l'étirement d'idées parfois originales sur des centaines de pages ; sinon, l'univers de Gor, recèle un certain nombre d'éléments intéressants pour l'amateur de jeux de rôles - faune, flore et personnages.
Avec **L'empire interstellaire,** de John Brunner, scindé en deux tomes mais originellement paru au CLA en un seul volume, on se tourne vers le space opera flamboyant ; là aussi, les détails fourmillent. Ces trois romans - dont deux plutôt courts - ne sont pas du « grand » Brunner, celui qui nous a donné **Tous à Zanzibar et Le troupeau aveugle,** mais se laissent lire. Une bonne détente. De même pour **Dans les blizzards du temps,** roman allemand de Ronald M. Hahn et Harald Pusch, qui se déroule au Klondike et constitue bien, comme l'annonce la quatrième de couverture, un hommage à Jack London, chantre de cette ruée vers l'or. Curieusement, on retrouve également *l'autre* personnage célèbre du Klondike, je veux bien sûr parler d'Uncle Scrooge - ou, en France, Onc' Picsou ! **Aux étoiles du destin,** réédition revue du premier roman de Michel Jeury, autrefois paru sous le pseudonyme d'Albert Higon, est un bon roman d'anticipation des années '50, dont certains retournements - et notamment des T'Loon vivant dans un temps inversé et que l'on crée en les détruisant - pourraient inspirer de nouvelles approches de Méga, par exemple.

J'avais promis dans le dernier numéro de vous parler de **Rhino,** le dernier roman de Dominique Douay. Ce space opera endiablé, à l'action soutenue et au rythme trépidant, est tout à fait à sa place au *Fleuve Noir.* L'HWO, organisation dirigeant plus ou moins la galaxie, utilise trois monumentaux « animaux » - un mammouth, une licorne et un rhinocéros - que guident trois humains endormis et dont le clergé a la garde. A la suite d'une conjonction d'événements, L'HWO perd le contrôle des Bêtes et se retrouve en péril ; tandis que Licorice, « cornac » de la Licorne, devient folle et entreprend de ravager l'univers. Haletant, bien conçu et tout à fait adaptable sous forme de wargame.
Le premier hybride, de Jean-Pierre Andrevon, suite de **Soupçons sur hydra et les psychomutants,** de G. Morris, suite de **Vieillesse délinquante,** méritent eux aussi le détour - à condition, toutefois, de se procurer le volume précédent. Andrevon et Morris sont deux vieux routiers de l'écriture et savent ficeler une histoire ; tout comme G. -J. Arnaud qui, avec **Les fils de Lien Rag,** nous offre le 22º tome de la Compagnie des Glaces, la plus grande saga de la SF - en nombre de volumes - après la fameuse série Perry Rhodan. Et puisque j'en suis aux séries, **Le dernier Paradis,** de Michel Jeury, agréable mais sans plus, aura bientôt une suite, qui sera parue quand vous lirez ces lignes ; Pierre Pelot poursuit le cycle Chromagnon « Z » avec **Le Bruit des Autres,** et Pierre Barbet publie le cinquième volume des Cités de l'Espace, **Cités Biotiques,** ni pire ni meilleur que les précédents.
Le fleuve Noir vient également de lancer une collection intitulée **Gore** et consacrée aux romans dudit genre, mais je ne l'ai pas encore vue.

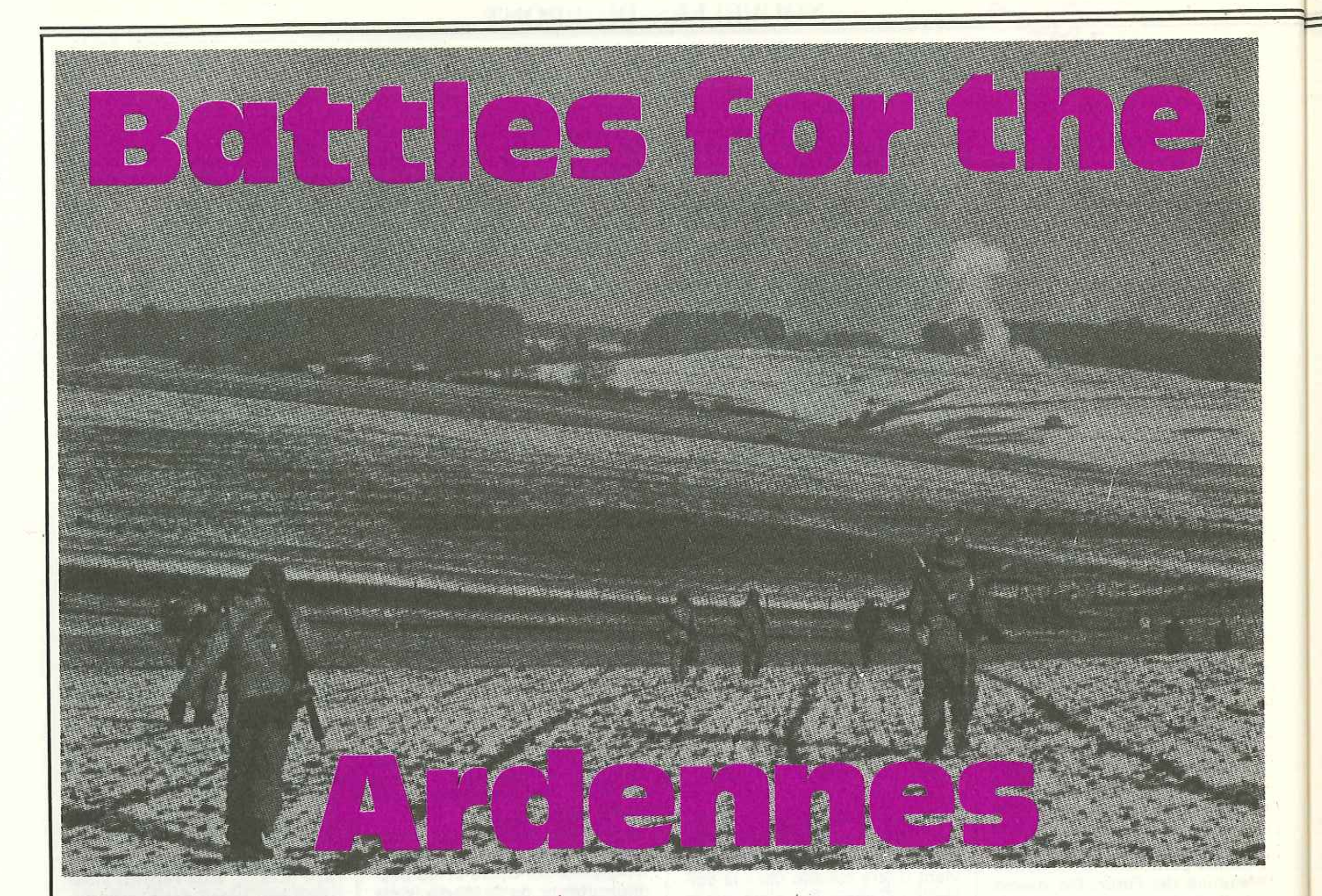
La collection *Flamme,* qui publie en temps normal des romans « à l'eau de rose », vient de sortir le premier volume des **Chroniques de Thomas l'Incrédule,** flamboyant roman d'*heroic fantasy soft* — en ce sens que le héros a une cervelle — situé dans le Territoire, monde où luttent des forces antagonistes dont le personnage central, écrivain lépreux qui guérit de son mal grâce à un étrange baume cicatrisant, est le catalyseur. Dans le Territoire, chaque peuple vit en harmonie avec son biotope : les Pétragîtés sont en accord avec la pierre, les Sylvestres avec les arbres... Chargé d'un message pour le Conseil des Seigneurs, qui siège à la Pierre-qui-Rit, par un personnage aux multiples noms qui est l'ennemi du Territoire, Thomas Covenant, l'Incrédule — car il croit que le Territoire est un produit de son délire —, traversera le pays et rencontrera ses habitants, pour finalement... Ce roman, bien que coupé à la traduction, est un bon exemple d'utilisation intelligente des thèmes de l'heroic fantasy, et une vraie mine d'or pour les Maîtres de Donjon en mal d'imagination ; de multiples scénarios y sont en germe, tant aux abords du Mithil Pétragîte que tout au long du voyage de Thomas Covenant.

Les *Nouvelles Editions Oswald* continuent leur petit bonhomme de chemin, à coups de rééditions et de traductions d'auteurs comme Robert Howard ou Rider Haggard. Vous pouvez vous passer de **La vengeance du manitou,** de Graham Masterton, pâle reduplication du **Faiseur d'épouvantes** (même auteur, même collection), mais **La cité de l'indicible peur,** de Jean Ray, et les **Histoires comme si...,** de Gérard Klein, trouveront sans peine leur place dans votre bibliothèque, de même que **La neuvaine d'épouvante,** de John Flanders/Jean Ray ou **Encore un whiskey, monsieur Jorkens ?,** roman archaïque et merveilleux dont les multiples contes fourmillent d'idées utilisables, par exemple, pour Donjons & Dragons.

Le fanzine de ce Bimestre sera **SFère,** qui vient d'atteindre son vingtième numéro à l'issue de deux ans d'existence. Le principe de **SFère** est simple : un dossier, quelques nouvelles et une partie analytique copieuse où l'on trouve critiques fouillées et divers articles. De format 21 × 29,7 sous couverture carton, composé à la machine à écrire électronique à partir du nº21, qui sera paru quand vous lirez ces lignes, **SFère** est un bel objet qui ne coûte que quinze francs, ou soixante-quinze pour six numéros. A noter, entre autres, le nº5 consacré à G. Morris, les nºs 7 & 8 aux jeux, le nº12 à Michaël Moorcock ou le nº17 à Joëlle Wintrebert. **SFère** va bientôt lancer plusieurs séries de numéros spéciaux : plaquettes, novellae, thématiques... Pour tout renseignement, écrire à Michel Cossement, 34, rue de Montholon, 75009 Paris (Tél. : 526 02 14).

Roland C. Wagner

(1) Prix décerné chaque année par les inscrits à la convention mondiale, ainsi nommé à cause d'Hugo Gernsback, fondateur d'Amazing Stories, première véritable revue de SF, en 1926.



Le 16 décembre 1944, l'armée allemande que l'on croyait à bout de nerfs et de matériel, sort en force de ses frontières. Trois armées dont une SS, se ruent à travers les Ardennes, culbutent un corps d'armée américain, menacent d'encercler la 1ère armée U.S. dans le saillant d'Aix la Chapelle. Des pointes allemandes vont jusqu'à Namur ; Liège et Spa sont évacuées. Mais la tenace résistance de la 101ème aéroportée dans Bastogne, l'aviation alliée, les renforts britanniques arrêtent l'offensive qu'Hitler pensait pouvoir mener jusqu'à Anvers. L'offensive des Ardennes est un échec, l'Allemagne épuisée n'a pas pu renouveller le coup de 1940. Les forces utilisées dans les Ardennes auraient été plus utiles sur le front de l'Est où elles auraient pu endiguer la ruée soviètique de janvier 45. C'est la fin, le Reich millénaire n'aura duré que douze ans.

La bataille des Ardennes est l'une des plus fascinantes de la Seconde Guerre Mondiale, mélange de combats de carrefours et d'embouteillages, de rêve fou (Hitler pensait atteindre Anvers) et de réalité des combats. Somme d'efforts et de sacrifices inouïe des deux cotés, c'est surement après Stalingrad, la bataille la plus féroce ! Il n'est donc pas étonnant que cette bataille ait tenté plus d'un éditeur.

En 78, S.P.I. sortait son quatrième jeu sur cet affrontement historique (je ne compte pas tous les petits jeux publiés par la même marque sur la bataille). Réussi à tous points de vue, il disparaissait néanmoins avec la firme new yorkaise jusqu'à ce que T.S.R. en acquiert les droits et le réédite récemment en améliorant sensiblement ses qualités esthétiques, mais sans toucher aux règles ce qui est dommage. La firme de Lake Geneva n'ayant par incorporé les additifs publiés dans Fire & Mouvement n°20, nous nous sommes permis de les reproduire traduits, à la fin de cette article. D'autre part, la première version de Battles For The Ardennes comprenant quelques ambiguités et omissions, un errata était heureusement venu corriger tout ça ; hélas, T.S.R. n'a pas jugé bon de l'incorporer dans sa seconde édition. Ceci oblige les joueurs à le prendre en compte eux-mêmes et à réorganiser une partie des règles en fonction de cet errata. Côté esthétique, l'amélioration est plus nette. T.S.R. a fait un énorme effort pour la lisibilité de la carte et pour faciliter l'installation des pions dans quatre des scénarios. Les positions de départ de ces pions sont maintenant lisibles, tout comme les routes. Des scénarios proposés dans le jeu original, aucun n'a été changé. Les règles restent bien entendu les mêmes et doivent beaucoup à l'ancien Panzergruppe Guderian, tout en étant assez originales pour tenir compte des facteurs propres à la bataille ; mais restent à la base celles d'un quadrigrame.

Battles For The Ardennes dissèque en effet la bataille dont il porte le nom, en quatre jeux. Trois de ces jeux prennent pour thème l'offensive menée par Hitler en décembre 1944, et le quatrième traite du passage de la Meuse par les panzers en mai 1940. Ce dernier jeu a d'ailleurs permis à son créateur de trouver une utilisation pour le quart Sud-Ouest de la carte de la campagne. La note originale de Battles For The Ardennes, c'est la possibilité d'assembler les quatre cartes des jeux précédemment cités pour disputer toute une campagne, celle de 44 bien sûr, mais aussi celle de 40. Pour les joueurs qui veulent tirer le maximum d'un jeu, signalons que deux scénarios supplémentaires sur la campagne de 44 sont fournis, et qu'il existe une version avec ordre de bataille amélioré du côté français pour la campagne de 1940. Ainsi avec St Vith, Clervaux, Celles (les trois jeux de la campagne de 1944) et Sedan, vous pouvez vous offrir en achetant Battles For The Ardennes, neuf jeux pour le prix d'un.

L'installation des pions des différents scénarios est grandement facilitée par l'impression de leur position de départ sur la carte ; par contre pour certains scénarios de la campagne, c'est plus difficile car tout est noté dans le livret de règles et comme il y a beaucoup de pions à installer, attention au lumbago !

LE SYSTEME DE JEU

La séquence de jeu est simple quoique fort longue. Au début du tour de chaque joueur, chacun vérifie l'état du ravitaillement de chacune de ses unités sur la carte. Les unités ne sont pas ravitaillées (*out of supply*) si elles se trouvent à plus de quatre hexagones d'une route conduisant librement vers l'un des bords amis de la carte. Les unités non ravitaillées perdent la moitié de leur potentiel de mouvement et de leur potentiel de combat en attaque, mais se défendent à pleine force. Les unités encerclées par l'ennemi, ou par ses zones de contrôle et qui se trouvent à plus de trois hexagones d'une unité amie ravitaillée ou d'une route conduisant vers l'un des bords amis de la carte, sont isolées. C'est une situation assez grave, car une unité isolée, ne peut plus se déplacer, ni attaquer, et se défend avec la moitié de son potentiel de combat.

Les additifs parus dans F & M prévoient même la reddition des régiments de certaines divisions dans le cas où ils seraient isolés. Cette règle cause pas mal de désagrément au joueur américain dans la campagne de 1944, heureusement elle subit diverses atténuations. Les unités d'élite (SS, parachutistes) peuvent passer de l'état d'isolation à celui de non-ravitaillées par le jet d'un dé. Ensuite le joueur américain peut utiliser son aviation importante pour ravitailler un hexagone, relevant ainsi d'un niveau l'état du ravitaillement des unités qui s'y trouvent.

Après la phase de contrôle mutuel du ravitaillement, suit la phase aérienne. Durant cette phase, le petit nombre de points aériens disponibles peut effectuer des missions d'interdiction des mouvements ennemis. La procédure est simple, un pion avion est placé sur l'hexagone à interdire, et concerne les unités qui se déplacent par route. Les unités qui subissent une attaque aérienne risquent d'être dispersées (effets semblables à ceux de l'isolation), voire même de subir des pertes. De plus l'hexagone de route où s'est effectuée l'attaque, risque ensuite d'être interdit (pour un tour) au mouvement des autres unités ainsi qu'au passage du ravitaillement. Les unités aériennes non affectées à ces missions pourront lors de la phase de combat, effectuer des missions d'appui tactique, et intervernir directement dans les combats. Pour chaque unité aérienne intervenant dans un même combat (jusqu'à une certaine limite), le rapport de force sera décalé d'autant de colonnes sur la table des résultats de combat. L'appui aérien est d'évidence très important, mais ne vous réjouissez pas, il est absent durant les premiers tours de jeu de la campagne de 1944, et c'est surtout le joueur allemand qui en bénéficie durant celle de 1940. Enfin autre effet de la puissance aérienne alliée durant la campagne de 1944, les unités allemandes déjà sur la carte ne peuvent se mettre en mode convoi (*march mode*) durant les tours de jeu où le temps est clair.

Après cette phase d'interdiction aérienne, vient la phase de mouvement. Elle commence par un segment de construction au cours duquel les unités ravitaillées qui ne se sont pas déplacées au tour précédent et qui ne se trouvent pas dans une zone de contrôle ennemie, peuvent commencer à construire des positions fortifiées (*improved position*). Si ces unités restent sur leurs positions durant au moins un tour de jeu, la position est construite. Les unités en positions fortifiées bénéficient de quelques avantages durant la phase de combat : l'artillerie ennemie ne peut leur tirer dessus qu'avec la moitié de sa puissance de feu, deuxièmement elles bénéficient d'un décalage de deux colonnes sur la table des résultats de combat. Une fois construites, ces positions doivent être constamment occupées par des unités amies sinon elles sont retirées de la carte. Ceci oblige les joueurs, et de façon très réaliste, à utiliser leurs unités les plus faibles pour construire et entretenir ces fortifications.

Pendant la phase de construction, les joueurs peuvent aussi commencer la construction de ponts. Pour la campagne de 1944, les seules unités allemandes à pouvoir construire des ponts sont celles du génie ; sinon toutes les unités ravitaillées à l'exception de l'artillerie, le peuvent. Les ponts dont la construction a débuté au début du tour, peuvent être terminés à la fin de ce même tour si les unités ennemies adjacentes à l'unité amie qui construisait le pont ne sont plus là.

Après la phase de construction des ponts arrive celle de mise en batterie ou de mise en route des unités d'artillerie de l'attaquant. Il doit à ce moment prendre une décision souvent cruciale ; va-t-il décider du mouvement de son artillerie ou de sa mise en batterie pour qu'elle puisse tirer ? Les unités d'artillerie qui ne tirent pas sont retournées de façon à indiquer qu'elles sont en mode route, tandis que celles qui tirent restent telles quelles.

BATTLES FOR THE ARDENNES

Fabricant : T.S.R. publication d'après une création S.P.I., distribué en Angleterre par Games Workshop, disponible en France auprès des magasins spécialisés.
Sujet : les deux batailles des Ardennes : celle de mai 1940, et celle de décembre à janvier 1944.
Matériel : 4 cartes de 99 × 73 cm qui peuvent s'assembler pour former l'espace de jeu nécessaire aux campagnes de 1940 et de 1944. Trois cent pions par jeu environ pour un total de 1200 pions représentant les unités qui participèrent à la bataille ; différents marqueurs pour l'aviation, l'état du ravitaillement, les positions fortifiées, les ponts détruits etc... 1 livret de règles en anglais.
Système de jeu : classique alternance des tours des deux joueurs avec de nombreuses phases de jeu. Règles pour l'artillerie, l'aviation, le déplacement en convoi, la destruction et la reconstruction des ponts, les positions fortifiées etc... Très nombreux scénarios.
Complexité : pour chaque jeu pris séparément : faible ; pour les deux jeux concernant les deux campagnes : modérée.
Nombre de joueurs : 2 dans les plus petits jeux, jusqu'à 5 voire 6 dans la campagne de 1940.
Possibilité de jouer en solitaire : excellente pour les plus petits jeux, bonne pour les campagnes de 1940 et 1944.
Possibilité de jeu par correspondance : excellente pour les plus petits jeux, bonne pour les jeux de la campagne si l'on dispose d'assez de place pour installer la carte et d'assez de temps pour arriver au bout d'une partie. La campagne de 1940, se prête cependant, en raison de sa brièveté, assez bien au jeu par correspondance.
Date de Publication : première édition 1978, seconde édition par T.S.R. en 1984.
Signe particulier : c'est le seul jeu correct sur la campagne des Ardennes, jeu « anniversaire » qui vaut le coup d'être acheté puis offert pour Noël.

Puis au segment d'ajustement des modes, l'attaquant indique quelles unités vont se déplacer en mode convoi ou en mode normal. Toutes les unités ravitaillées sur une route, non empilées avec d'autres unités et qui ne sont pas bien sûr dans la zône de contrôle d'une unité ennemie, peuvent être placées en convoi. Les effets du mode convoi sur le mouvement varient suivant les types d'unités. Les effets du mode convoi sur le mouvement varient suivant les types d'unités. Les unités mécanisées peuvent ainsi tripler leur potentiel de mouvement. Les unités non-mécanisées américaines et britanniques ont leur potentiel de mouvement sextuplé. Alors que les unités non-mécanisées des autres nationalités n'ont leur potentiel de mouvement que simplement doublé. Selon une règle optionnelle, les unités non-mécanisées américaines doivent attendre un tour entier après qu'elles aient été placés en mode convoi, avant de bénéficier du bonus. Afin de simuler les troupes attendant les camions chargés de les transporter. Enfin certaines unités particulièrement lentes ne peuvent pas du tout utiliser le mouvement en convoi.

Le système de combat est simple, utilisant le système du rapport de force. Les effets de certains terrains ont été intégrés à la table des résultats de combat. Ainsi pour obtenir un rapport de force équivalent à du 3 contre 1 en clair, il faudra attaquer à 4 contre 1 en terrain difficile, à 5 contre 1 en terrain légèrement boisé, et à 6 contre 1 en ville ou en terrain fortement boisé. En plus de ces modifications pour le terrain, d'autres existent pour l'intégrité divisionnaire (toutes les unités d'une même division attaquant un objectif, ou se défendant) ; et pour l'initiative du coté allemand, dans le scénario de 1940 et durant les tours de jeu du scénario de 1944 où il ne fait pas beau. L'intégrité divisionnaire provoque dans les combats où toute une même division participe, un décallage d'une colonne sur la table des résultats de combat, (bonus limité à une colonne). Si l'attaquant et le défensur possèdent chacun l'intégrité

divisionnaire, ce bonus est annulé. L'initiative allemande permet au joueur de soustraire 1 au dé qu'il lance pour résoudre les combats.
Les résultats de la table des combats sont donnés principalement en termes de pertes ou de retraite. La plupart des unités peuvent en subir deux, les joueurs retournant les pions ou les enlevant de la carte à chaque fois que l'unité subit une perte. Les unités peuvent subir de une à trois pertes durant un même combat, cependant elles sont rarement obligatoires. Si une unité du défenseur subit par exemple un résultat de 3, le joueur peut choisir entre infliger trois pertes à son unité, ce qui revient à l'éliminer ou à la faire battre en retraite de trois hexagones. Il peut aussi choisir de panacher : faire subir une perte à son unité puis la replier de deux hexagones. On trouve aussi sur la table, des résultats d'élimination totale selon que le rapport de force est plus particulièrement défavorable à l'attaquant ou au défenseur. Une règle optionnelle donnée dans les additifs présentés à la fin de cet article suggère que les résultats d'élimination totale soient traités, pour les unités les subissant, comme un résultat d'une perte et d'une retraite de deux cases obligatoires. Cette règle est principalement à utiliser pour handicaper un joueur allemand supérieur dans le scénario de la campagne de 1944. En effet, si le joueur allemand veut remporter la partie, il devra gagner pas mal de terrain dès les premiers tours et éliminer beaucoup d'unités américaines.
Si l'unité défendant une case est chassée de ses positions à la suite d'une retraite ou d'une élimination, l'attaquant peut avancer et occuper l'hexagone évacué par l'ennemi, et même avancer au delà. Pour les unités, cette avance en résultat de combat se limite à l'hexagone occupé par l'adversaire. Par contre les unités de cavalerie (reconnaisance américaine) et les unités mécanisées peuvent poursuivre le défenseur le long de ses voies de retraite. Les unités blindées et les unités de reconnaissance peuvent avancer d'une case supplémentaire par rapport à la ligne de retraite de l'unité ennemie qu'elles viennent de déloger. De plus elles ne sont pas obligées de suivre la voie de retraite de l'unité ennemie combattue et peuvent après avoir traversé l'hexagone occupé par celle-ci avancer dans n'importe quelle direction, à condition qu'elles traversent les rivières par un pont ou un gué.
Les mécanismes d'avance après combat sont surement les plus importants du jeu. Leur utilisation adroite pour encercler les unités ennemies qui sans cela ne pourraient être éliminées fait la différence
ntre les joueurs. Cependant notons que de façon assez irréaliste, les unités peuvent souvent se déplacer plus loin en avance après combat que durant une phase de mouvement normale. Cette disparité est particulièrement apparente lorsque l'on considère le cas des unités blindés se déplaçant à travers les hexagones fortement boisés : en mouvement normal, ces unités ne peuvent se déplacer que d'une case, alors qu'en avance après combat elles peuvent en traverser au maximum quatre et au minimum deux sans aucun problème. La meilleur façon de défendre des hexagones, est donc de ne pas les défendre du tout, et de les utiliser comme des barrières naturelles canalisant les blindés ennemis, les unités du défenseur s'installant à la lisière. Notons enfin que les unités mécanisées peuvent être transformées en unités ordinaires d'infanterie, pour traverser en mouvement normal ou en avance après combat, les rivières non traversées par un pont ou un gué.
Le tour de chaque joueur se termine par une phase de construction et de démolition des ponts, durant laquelle les ponts dont la construction avait été entreprise précédemment sont terminés et durant laquelle les unités de l'attaquant peuvent faire sauter ceux qui sont encore debout. Cette destruction s'opére assez facilement, en fonction de la distance qui sépare l'unité saboteuse du pont et du jet d'un dé. Ces destructions représentent d'ailleurs le moyen le plus efficace que le joueur allié a à sa disposition (dans tous les jeux et dans les deux campagnes), pour retarder l'avance allemande.

LES JEUX

Sedan

Le joueur français a fort à faire dans ce jeu. Au début de la partie, il doit défendre un front de 24 hexagones avec cinq unités. Il est donc évident qu'il craquera dès que les Allemands l'aborderont. Le Français devra donc se rétablir le long de la Semois avec les troupes ayant échappé aux Allemands et les renforts qui lui parviendront. Malheureusement l'établissement d'une telle ligne est compromise par la présence de la 10ème division de panzers et celle du régiment Grossdeutschland près des sources de la rivière. D'ici à ce que le joueur français ait établi une ligne de défense sérieuse, elle sera déjà tournée. Il doit donc se contenter de gagner un tour ou deux sur la Semois puis se retirer sur sa dernière ligne de défense, la Meuse entre Revin et le bord sud de la carte. Peut être les troupes françaises pourront-elles tenir sur cette position quelques tours supplémentaires et faire payer au joueur allemand toutes les unités françaises qu'il aura éliminé jusque là ; mais tôt ou tard, les panzers appuyés par leur infanterie, passeront la Meuse et sortiront de la carte pour la longue chevauchée qui devait les mener jusqu'à Dunkerque. Tout ce que peuvent faire les Français, c'est de retarder quelque peu l'échéance mais de toute façon, pour les Allemands, Sedan est presqu'une promenade militaire.

Clervaux

Le jeu porte bien son nom, la ville de Clervaux qui figure presqu'au milieu de la carte, joue un rôle de brise lame, pour rompre la marée des unités de la 5ème Panzerarmee. Bien sur, le joueur allemand devra tenir cette petite ville des Ardennes jusqu'au dernier homme. Grâce à ce point d'appui, les Américains pourront bloquer la progression de la 5ème Panzerarmee dans un gigantesque embouteillage. Après la chute de Clervaux, pratiquement inévitable, se pose aux joueurs allemand et américain le problème de Bastogne. Les nazis, veulent la ville à tout prix car elle leur rapporte des points de victoire, et les Américains veulent la défendre en raison de sa position stratégique de carrefour. Si les premiers ont de la chance, il pourront prendre la ville avant de devoir divertir quelques panzerdivisions pour les aider à sortir par le nord est de la carte.
Le joueur allemand risque donc de manquer de forces pour prendre la ville par une attaque indirecte, en la tournant soit par le nord soit par le sud. Au nord, le corridor St Vith Houffalize est bloqué par des unités américaines puis par une rivière ; au sud la situation reste la même et Wiltz peut être défendue par les unités américaines battant en retraite depuis le front initial. La seule solution du joueur allemand est d'effectuer un assault frontal sur Bastogne, mais cet assaut n'est pas le meilleur moyen de gagner du terrain en raison des bois et du terrain difficile qui font écran à Bastogne, de l'arrivée des paras américains, et du système de combat.
Un autre problème intéressant pour le joueur allemand est de décider ce qu'il fera de sa 7ème armée. Va-t-elle se contenter de saisir Beaufort, Ecternach et Consdorff, ou progressera-t-elle vers Luxembourg ? Cette dernière option demandera que soient détachées quelques unités de la 5ème Panzerarmee. Cette opération divertira en outre une partie des ressources nécessaires pour prendre Bastogne. Le joueur américain a une tâche plus difficile, il doit choisir en permanence si ses unités vont rester sur leurs positions et combattre ou si elles vont se replier pour pouvoir combattre un peu plus tard. Choix extrèmement difficile en raison du mécanisme d'avance après les combats ; si une pauvre petite unité bat en retraite pour sauver sa peau, une brêche sera ouverte dans les lignes américaines, et des unités plus importantes tant en ce qui concerne leur valeur que leur position risquent ensuite de se retrouver encerclées puis éliminées.

St Vith

Ce jeu porte tout aussi bien son titre que Clervaux. Le joueur allemand doit vite réduire la « hernie fortifiée » de St Vith s'il veut espérer gagner la partie à temps. Les Américains reçoivent encore plus de renforts dans St Vith que dans Clervaux. Ils seront donc capables d'établir une solide ligne de défense le long de l'Amblève, comme ce fut le cas historiquement. Le joueur allemand doit essayer à tout prix de prendre Monsheau, Rocherath-krinkelt, Elsenborn et Bullingen pour assurer son flanc nord. De son coté le joueur américain ne le laissera pas aller plus loin sans mettre en danger tout son dispositif. Si l'Allemand réussit à conquérir ces quatre villages plus ceux de St Vith, de Vielsam et de Malmédy, il gagne 7 points de victoire. Il ne lui restera plus que quatre autres points à gagner pour s'assurer une victoire marginale. De toute façon, il reste encore beaucoup de villages à occuper, mais ce sera juste.
L'une des règles les plus difficiles, dans St Vith, Clervaux et dans la campagne de 1944, reste celle qui oblige toutes les unités présentes sur la carte à ne pas se déplacer normalement durant le premier tour. Comme je ne savais pas si cette règle s'appliquait aussi aux mouvements après les combats, j'ai décidé de l'ignorer en ce qui concerne ces déplacements. La progression des troupes allemandes s'en trouve ainsi considérablement accélérée, et cela leur permet au sud, de franchir l'Our dès le premier tour et de s'assurer des ponts. Et au nord d'avancer le plus loin possible, d'encercler les unités américaines aventurées puis de les détruire. Cela oblige aussi ces dernières à subir d'entrée de jeu des pertes, si elles ne veulent pas que de trop grosses brêches ne soient ouvertes dans leurs lignes.

Celles

Ce jeu est le plus étrange des quatre. Les unités allemandes en pointe ne sont installées, au début de la partie, qu'à environ 20 Km de la Meuse. Et le joueur allemand peut remporter une victoire stratégique immédiate dès l'instant où il fait passer la Meuse à trois de ses unités mécanisées ravitaillées. Cependant, et heureusement pour le joueur américain, il y a des chances pour qu'il n'essaie même pas. La plupart des passages sont, en effet, gardés par des unités britanniqus fraiches et puissantes. Et le joueur allemand ferait mieux de ne pas vouloir s'y frotter s'il ne veut pas qu'elles lui tombent dessus. D'autre part, les troupes allemandes devront protéger leur flanc qui s'étendra démesurément au fur et à mesure qu'elles progresseront vers le fleuve. Un joueur allemand malin essaiera donc d'aboutir à une victoire plus modeste en occupant les divers villages riches en points de victoire sur la rive sud de la Meuse. Il contrôle déjà la Roche et Rochefort, deux de plus et il remporte une victoire marginale. Celles est un jeu formidable. Il est court (7 tours), et la faible densité d'unités sur la carte, fournit aux joueurs plein d'opportunités. Aucun plan stéréotypé ne permet de gagner Celles, il faut sans cesse s'adapter aux circonstances ; changer son axe d'attaque tous les tours, attaquer, parer, retomber en garde. De plus Celles apparait comme un jeu très équilibré. L'aspect simulation de Celles apparait plus discutable. L'occupation de quelques villages belges, qui sert à déterminer le vainqueur de la partie, n'aurait pas changé le cours de l'offensive, et encore moins celui de la guerre. De toute façon il existe une règle optionnelle encore plus irréaliste si l'on considère que l'axe de l'offenive des Ardennes était sur Liège, et non sur Namur. Cette règle suppose qu'Hitler ait accordé des renforts à la 5ème Panzerarmee de Manteufel plutôt que de les donner à la 6ème Panzerarmee SS de Sepp Dietrich qui était bloqué sur la crête de l'Elsenborn et qui devait prendre Spa et Liège. Ces renforts sont les bienvenus car ils permettent aux Allemands d'atteindre la Meuse et peut être de la passer ; cela fournit aux joueurs un scénario supplémentaire qui leur permet même de simuler un événement qui ne s'est jamais produit.

REGLES OPTIONNELLES

Les américaines...

Les règles suivantes sont des règles optionnelles mises au point par le créateur du jeu, et publiées pour la seule et unique fois, à notre connaissance, dans Fire & Movement n°20. Elles n'ont malheureusement pas été incorporées à la deuxième édition de Battles For The Ardennes (T.S.R. éditeur). La plupart de ces règles ont été testées dans le cadre d'une partie organisée par le club du Fer de Lance à la grande satisfaction de tous les joueurs présents. Elles changent toutes les règles officielles publiées dans le jeu, et ont été numérotées de façon à pouvoir s'y retrouver rapidement.

6.0 Mode convoi (*march mode*)
6.1 Les unités qui veulent passer du mode normal au mode convoi doivent dépenser la moitié de leur potentiel de mouvement. Il ne leur coûte rien pour passer du mode convoi au mode normal.
6.11 Les unités qui ne se trouvent pas sur route peuvent tout de même passer en mode convoi. Toutes les autres restrictions au mode convoi s'appliquent normalement.
6.22 Les unités en mode convoi peuvent se déplacer sur des hexagones de route, ou faire mouvement à travers des hexagones de route et d'autres hexagones. Les unités en mode convoi qui se déplacent à travers d'autres hexagones paient le coût normal du terrain traversé (comme décrit en 6.24). Les unités en mode convoi peuvent traverser n'importe quel hexagone de terrain à l'exception des rivières non traversées par un pont. Exemple : une unité blindée de 7-6 en mode convoi, pourra traverser 6 hexagones de terrain légèrement boisé (*light wood*) puisqu'elle aura un potentiel de mouvement de 18.

9.14 Deuxième Combat
Si un combat se termine par le résultat « pas d'effets » (*no résult*), l'attaquant peut choisir immédiatement d'attaquer de nouveau. La procédure de résolution de l'attaque reste la même que celle suivie précédemment, le rapport de force restant le même. Quelque soit le résulat de cette seconde attaque, l'attaquant doit, obligatoirement, subir

une perte, en plus des pertes qu'il pourrait subir après son deuxième combat.
L'attaquant ne peut attaquer avec ses unités qu'une deuxième fois.

10.0 L'Artillerie
Les unités d'artillerie américaines et britanniques ont leur portée augmentée à quatre hexagones et leur force FPF (*Final Protective Fire* - Tir de Barrage en Défense) portée à 3.
10.1 Subordination de l'artillerie à un corps d'armée. Un nombre indéterminé d'unités d'artillerie peuvent effectuer une attaque par barrage (attaque effectuée par l'artillerie toute seule) du moment qu'elles ont toutes la même indentification de corps d'armée. (Les règles 18.26, 19.25, 30.94 concernant l'artillerie sont annulées).
10.19 Le potentiel de barrage de l'artillerie est aussi diminué de moitié lorsqu'une unité d'artillerie tire dans un hexagone légèrement ou fortement boisé.

18.21, 19.21, 30.12. Les unités du joueur allié ne peuvent essayer de faire sauter de ponts durant les deux premiers tours.

21.22 Le joueur allemand reçoit trois points d'aviation durant chaque tour de jeu.
21.23 Deux fois durant le cours de la partie, le joueur allemand peut utiliser plus d'un point aérien pour appuyer une même attaque.
26.31 Le joueur allemand reçoit cinq points d'aviation qu'il peut utiliser selon la règle 14.0. Trois fois durant le cours de la partie, le joueur allemand peut dépenser entre 1 et 3 points d'aviation pour appuyer une même attaque. Il ne peut pas utiliser ces points pour appuyer une unité qui se défend.
30.4 Le joueur allemand ne reçoit pas de point d'aviation durant les tours 4 et 5, par contre il en reçoit 1 durant le 30ème tour de jeu.

... et d'autres, pratiquées dans certains clubs.

Les règles suivantes augmentent le réalisme du jeu au dépend de sa jouabilité.

16.4 Supériorité en blindés
Une supériorité tactique en blindés fut souvent décisive dans les combats qui eurent pour cadre les Ardennes. Bien que le terrain limita souvent l'emploi des chars.
16.41 Si le défenseur ou l'attaquant se défend dans un combat, ou attaque avec des unités blindées ou des unités de reconnaissance (une suffit), et que l'adversaire n'en a pas, il possède la supériorité en blindés.
16.42 Le rapport de force dans un combat est décalé d'une colonne en faveur de celui qui possède la supériorité en blindés.
16.43 Aucun des deux joueurs ne peut utiliser sa supériorité en blindés si le défenseur occupe une ville, une positon fortifiée, un hexagone de la ligne Siegfried (*westwall*) ou un hexagone fortement boisé. La supériorité en blindés de l'attaquant est annulée si l'unité qu'il attaque est adjacente à une unité amie du génie ou de reconnaissance. La supériorité en blindés de l'attaquant est aussi annulée si toutes les unités blindées participant à l'attaque sont d'un coté d'une rivière, d'un pont ou d'un gué, et que le défenseur est de l'autre côté.
16.44 Si l'attaquant subit des pertes à la suite de l'attaque dans laquelle il utilisait sa supériorité en blindés, ces pertes doivent être subies prioritairement parmi les unités blindées qui participaient à l'attaque. Le défenseur ne se voit pas imposer de telle restriction.

16.5 Reddition
Certaines divisions d'infanterie qui combattirent des deux côtés en 40 et en 44 étaient composées de soldats inexpérimentés. Cela posa des problèmes de moral, surtout lorsque ces unités étaient encerclées et sans ravitaillement. Comme le démontra l'exemple de la 106ème division d'infanterie américaine durant la bataille des Ardennes, cela conduisit parfois à une reddition sans condition des unités concernées.
16.51 Toutes les unités des divisions suivantes sont considérées comme inexpérimentées.
Américains : 106, 87, 99, 75ème divisions d'infanterie.
Français : 53, 55, 61, 18, 26, 71ème divisions d'infanterie.
Allemands (en 44 seulement) : 62, 352, 560ème divisions d'infanterie.
16.52 Un dé est lancé pour chacune des unités inexpérimentées qui se trouve isolée au début du tour du joueur adverse durant sa phase de détermination du ravitaillement. Sur un résultat de six, l'unité est éliminée durant cette phase. Un dé est relancé durant chaque phase de ravitaillement pour chaque unité tant qu'elles n'ont pas toutes été éliminées.
16.53 Il n'est pas nécessaire de lancer le dé pour une unité expérimentée qui serait empilée avec une autre unité. Ces unités, même si elles sont isolées ne peuvent pas être éliminées par reddition.

16.6 Usure à la suite des combats
Pour mieux simuler l'usure des effectifs à la suite des combats, les changements suivants sont proposés.
1) Résultat de combat « E » (Elimination) : Les unités concernées subissent chacune une perte et doivent battre en retraite de deux hexagones ou subir deux pertes supplémentaires.
2) Résultat de combat « Eng » (Engagé) : L'attaquant doit perdre autant de points de combat qu'en perd le défenseur. Le défenseur choisit en premier quelle unité subira des pertes.
3) Les deux joueurs ne reçoivent aucun remplacement avec le 10ème tour de jeu.

16.7 Tirs défensifs venant des flancs
A chaque fois que l'attaquant voulait, durant la bataille des Ardennes, attaquer sur un front étroit, il s'attirait les tirs des unités ennemies postées sur ses flancs.
16.71 Bien que les unités qui sont adjacentes à des unités ennemies ne soient pas obligées d'attaquer, si elles choisissent de le faire elles seront forcées d'attaquer toutes les unités ennemies adjacentes. A moins que ces unités ne soient attaquées par d'autres unités amies ou bombardées par l'artillerie.

16.8 Désorganisation à la suite d'une avance après les combats
Tous les combats désorganisent les unités qui y participent. Plus particulièrement l'infanterie mécanisée qui doit quitter ses véhicules pour combattre, et qui aura ensuite du mal à poursuivre un ennemi en retraite.
16.81 Si les unités qui avancent après un combat sont des unités d'infanterie mécanisée, celles-ci doivent arrêter leur avance en pénétrant dans le premier hexagone contrôlé par l'ennemi, même si c'est celui dans lequel l'unité ennemie qui vient de battre en retraite, se trouvait. Cette règle ne concerne pas les unités blindées qui peuvent avancer après les combats en respectant la règle 9.73.

16.9 Chutes de neige importantes
En raison des circonstances atmosphériques épouvantables de la fin décembre, les capacités offensives des deux camps durant la campagne de 1944 furent sérieusement limitées.
16.91 A partir du 27 ème tour de la campagne de 44, l'avance maximum après les combats, pour n'importe quel type d'unité, est réduite à un hexagone (celui qui vient d'être évacué). Cette règle s'applique aux unités des deux joueurs mais n'affecte en aucune façon les retraites.

16.95 Les Réserves
16.951 Les unités qui n'ont pas été déplacées et qui n'ont pas combattu durant le tour d'un joueur peuvent être placées en réserve. Les unités qui ont débuté le tour d'un joueur ou qui l'ont terminé dans une Z.D.C. ennemie ne peuvent pas être placées en réserve. Les réserves sont désignées en plaçant un marqueur réserve sur les pions qui les représentent. A aucun moment un joueur ne peut avoir plus de 10 unités en réserve dans l'un des quatre jeux. La limite monte à 20 lorsqu'il s'agit d'une campagne. Les réserves peuvent être utilisées de trois façons différentes : réserve d'exploitation, d'attaque, ou de défense.
16.952 Une fois les mouvements et les combats effectués par des unités amies terminés, les unités placées en réserve peuvent se lancer dans une phase d'exploitation des réserves ou être gardées comme réserves défensives. Dès que les réserves se déplacent, elles perdent leurs statut de réserve.
16.953 Les unités en réserve qui se déplacent durant la phase d'exploitation peuvent dépenser tout leur potentiel de mouvement et se placer en mode convoi. Les réserves ne peuvent utiliser le mouvement stratégique durant le tour où elles ont été placées en réserve.
16.954 Les unités se déplaçant durant la phase d'exploitation peuvent effectuer une phase d'attaque de choc à la fin de la phase d'exploitation. La phase d'attaque de choc est identique à une phase de combat normale avec les exceptions suivantes :
1) Les unités effectuant des attaques de choc ne doivent pas s'être déplacées en mouvement stratégique durant la phase des combats de choc.
2) Une seule unité peut participer à une même attaque de choc.
3) Le potentiel de combat d'une unité qui effectue une attaque de choc, est doublé. De plus tous les combats de choc sont résolus sur la table des résultats de combat de l'initiative allemande.
4) La même unité du défenseur peut très bien être attaquée trois fois, une fois durant la première phase de combat, une fois en second combat et une troisième fois lors d'une attaque de choc. Une unité blindée effectuant une attaque de choc peut très bien bénéficier de la supériorité blindée.
5) Deux unités d'une même division participant à une même attaque peuvent bénéficier de l'intégrité divisionnaire si la troisième unité composant la division et qui se trouve en réserve, l'est à plus ou moins trois hexagones du lieu de l'attaque (c'est-à-dire de l'unité qui se défend).
16.955 Les réserves qui ne se sont pas déplacées durant la phase d'exploitation bénéficient d'une phase de réaction qui a lieu durant le tour de l'adversaire. Cette phase de réaction prend place immédiatement après la phase de mouvement de l'adversaire. Durant cette phase de réaction les unités en réserve peuvent utiliser tout leur potentiel de mouvement mais ne peuvent utiliser le mouvement stratégique.
16.956 Une unité peut rester en réserve indéfiniment. Les unités ne dépensent aucun point de mouvement pour devenir réserve ou quitter ce statut. Les unités cessent d'être en réserve dès qu'elles se déplacent, que ce soit durant la phase de mouvement normale, celle d'exploitation ou celle de réaction. Les unités en réserve qui sont attaquées ou qui à un moment ou un autre se retrouvent dans la zone de contrôle d'une unité ennemie cesse d'être des réserves. Les unités en réserve se défendent normalement au cas où elles seraient attaquées.

CONCLUSION

D'une taille accessible, contrairement à son ancêtre Wacht Am Rhein (Ed : S.P.I.), Battles For The Ardennes réunit tous les éléments qui font un bon jeu. Son thème qui pouvait sembler éculé est rajeuni par l'adjonction de la campagne de 1940. D'autre part il a été publié en 1984, c'est presqu'un jeu anniversaire ; de toute façon aucune ludothèque « seconde guerre mondiale » digne de ce nom ne saurait être complète sans lui. Il vous le faut c'est sûr, surtout si vous ne possédez pas la première édition. □

Frédéric Armand

BIBLIOGRAPHIE

La bibliographie qui suit est je l'espère aussi complète que possible, malheureusement nombre d'ouvrages cités ci-dessous sont épuisés. Néanmoins vous pouvez toujours les demander à votre libraire, certains étant parus en collection « Poche ».

Ouvrages sur la campagne de 1940 :
- *La Seconde Guerre Mondiale*, Tome 1, Raymond Cartier, Presse de la Cité. Paris 1965.
- *La Seconde Guerre Mondiale*, Tome 1, Fascicule N°11. Edition Tallandier. Paris 1980.
- *Les Années 40*, Tome 1, Fascicule N°2. Edition Tallandier. Paris 1980.
- *La Dernière Guerre*, Lieutenant Colonel Eddy Bauer. Edition Atlas. Paris 1978.
- *Les Panzers passent la Meuse*, Paul Berben et Bernard Iselin. Editions Robert Laffont, Coll. J'ai lu, Aventures. Paris 1967.

Ouvrages sur la campagne de 1944 :
- *La Seconde Guerre Mondiale*, Raymond Cartier. Presse de la Cité. Paris 1965.
- *La Seconde Guerre Mondiale*, Tome 7, Fascicules 114 et 115. Tallandier, Paris 1980.
- *La Dernière Guerre*, Tome 9, Chapitre 63. Atlas 1978.
- *Le dernier coup de dé de Hitler*, Jacques Nobécourt. Editions Robert Laffont, Coll. J'ai Lu, leurs Aventures - Paris 1962.
- *Bastogne : La Bataille des Ardennes*, Peter Elsob. Marabout, Verviers 1971.
- *Bastogne : La Dernière Offensive d'Hitler*, John Toland. Calman Lévy, Paris 1962.



Le Grand Charles, à qui l'on demanda un jour quels différents types de guerre il envisageait - la question était posée en ces jours troublés de 1960 par un journaliste vicieux, le souvenir du 13 mai 1958 n'était pas loin, il traînait encore dans l'air une odeur d'officiers parachutistes : bref, on voulait le faire parler de la guerre révolutionnaire - répondit d'un air assuré et hautain, les narines pincées comme il savait si bien le faire : *« Il n'y a que deux sortes de guerres, la guerre de position et la guerre de mouvement ».*

Nous laisserons donc la guerre idéologique aux spécialistes (spécialité passionnante, on l'oublie trop souvent, ce qui fait que l'Occident perd toutes ses guerres depuis 1945 et a même un peu perdu celle-là); la guerre de position à ses experts (l'Armée Française a une solide réputation) et nous tenterons d'apprendre la guerre de mouvement à des pions en carton. Plus précisément, le sujet traité va être les grands principes du Combat de l'équipe. Enfin, diront certains.
Je précise tout de suite que je regrette profondément de ne pouvoir traiter la manœuvre que par certains aspects. Le jeu sur carte ne peut rendre par exemple les problèmes cruciaux du camouflage, si passionnant pourtant. C'est là peut-être la plus belle application de l'astuce et du bon sens logique chers aux wargamers. Toutes les personnes s'étant intéressées à la question ont toujours été captivées par la matière. Peut-être Casus Belli, quand il aura la stature suffisante pour des articles généraux sur l'art militaire, ouvrira-t-il des colonnes aux beaux croquis de l'art du canon-Flage. Mais d'ici là...
D'ici là... voici quelques préceptes de combat pour vos équipes. Préceptes très généraux, et applicables ainsi à Ambush, Squad Leader, Assault, Patrol ou d'autres. On peut me reprocher de ne pas conseiller très techniquement le joueur de tel ou tel jeu, pièces et reproduction de la carte à l'appui, mais quel intérêt ? Le wargame est activité intelligente, et le seul endroit où appliquer les théories de l'art de la guerre sans que le foutoir de la réalité prenne corps. Profitez-en pour connaître ces plaisirs de l'application sur le terrain de sains principes... Allons-y.

I) L'EQUIPE

Généralités

L'équipe est caractérisée par un armement léger et par son aptitude à utiliser les moindres accidents du sol. Bref : une équipe ne peut agir en tant que telle que si elle conserve sa mobilité. L'élément limitatif de la mobilité est la surcharge d'équipement. Votre équipe d'infanterie possède un FM ou une mitrailleuse légère, peut-être un lance-roquettes antichar. Au-delà, dans *tous* les jeux comme dans la réalité, vous ralentissez l'équipe. Celà vaut-il la peine d'équiper vos hommes de telle mitrailleuse supplémentaire ? Que pourront-ils en faire quand il faudra traverser un espace découvert et qu'il manque à ce pion les points de mouvement indispensables ? Voir SL pour celà. Quand à Ambush, n'équipez que dans de très rares missions vos hommes de la mitrailleuse. Seulement, lorsque la Panzer-Lehr attaque ! Monter et démonter la Browning prend du temps.

Rôle du chef d'équipe

Il guide et entraîne les hommes quoi qu'il advienne (le leader est devant) ; dans tous les cas, il indique les objectifs à prendre à parti avec les armes de l'équipe et commande le feu. A SL, les meilleurs leaders sont avec les armes lourdes d'infanterie, les autres entraînent les hommes (Rally) ; à Ambush les leaders n'abandonnent *jamais* leurs hommes. C'est le principe premier.

En toutes circonstances, le chef d'équipe :

— s'oppose à un resserrement de ses hommes autour de lui.
Que vous soyez sergent dans la réalité, ou leader à SL ou à Ambush, évitez ces empilements désastreux de vos hommes avec vous. A SL, l'ennemi vous tire dessus avec joie (3 pour le prix d'un) ; à Ambush c'est pire puisque les armes automatiques ont un bonus en cas d'empilement. Bref, en trois rafales, la MG 42 en face de vous a éliminé un leader et quelques hommes. Vous avez commis une erreur, et dans ce combat, les erreurs sont mortelles.

— se préoccupe à tout instant de surveiller le terrain avoisinant pour éviter la surprise.
Aspect fondamental. Ici, c'est le manque de réalisme structurel de la simulation ouverte qui amoindrit cet élément. A SL, la seule façon de le rendre est de déployer vos unités de façon à obliger l'ennemi utilisant de « Hidden Placement » à se révéler le plus tôt possible et de la façon la moins profitable pour lui. Bref, il faut éventer l'embuscade. A Ambush, par contre, cet aspect est primordial. Ne pas surveiller le terrain, c'est se faire surprendre, et se faire casser les pattes à l'improviste par une rafale de mitrailleuse. C'est particulièrement désagréable lorsque l'un de vos soldats assez peu observateur (perception faible) vient de râter quelques Perceptions Checks. Bref, vous savez qu'il y a quelque chose (vous le sentez...), vous reniflez la couillonnade, mais vous ne savez pas où. Jusqu'au moment où vos hommes s'effondrent. Vous voyez les Allemands, mais trop tard. Que faire ? Envoyez devant - couvert bien entendu - un homme avec une excellente perception. N'hésitez pas à exposer ainsi votre leader favori, le sergent qui en a vu et revu, le vieux pro... Souvent, il verra l'Allemand avant que l'Allemand ne le voit. Il suffit alors de tirer vite et juste, ou plutôt de déchaîner le feu du Bar qui est judicieusement en couverture à deux cases...

— s'efforce d'utiliser au mieux le terrain pour accomplir sa mission.
Inutile d'épiloguer là-dessus, ce serait vous faire injure. La prise en compte du terrain est le facteur déterminant. Son utilisation intelligente (ou non) fera réussir votre progression (ou la fera échouer...). Nous le verrons plus tard, mais que celà soit dit : le leader (vous !...) ne peut mieux faire que de s'imprégner du terrain *avant* la mission (ou partie...).

Formation de l'équipe

Je reprends là des éléments déjà exposés dans l'article « Ambush ». Mais qu'importe, tous ne l'ont pas nécessairement lu... Au combat, l'équipe se forme :

— en colonne par un : les grenadiers-voltigeurs (appelés par la suite G-V) suivent le chef d'équipe, marchent dans ses traces. Le terrain est utilisé au maximum en empruntant des cheminements dissimulant l'équipe à l'observation ennemie (haies, fossés, murettes, levées de terre...). Cette formation permet d'utiliser avec discrétion un couvert parallèle à la direction de progression de l'équipe.
Dans Ambush, cette formation sera toujours utile pour progresser le long de la route sur la carte « campagnarde » : dans les fourrés en contre-bas pour le scénario n° 1, ou le n° 8...

— en ligne : les G-V encadrent le chef d'équipe en marchant approximativement à sa hauteur. Cette formation est destinée à permettre l'utilisation d'un abri ou d'un couvert de forme linéaire perpendiculaire à la direction à laquelle l'équipe fait face, à faciliter un passage de crête, un débouché de lisière, etc... et pour l'assaut.
Dans SL, l'utilité de cette formation s'impose d'elle-même en fonction de la situation. Progression méthodique, ratissage pourrait-on dire... Dans Ambush, cette formation est celle du déploiement sur la carte campagnarde le long du rideau d'arbres du côté Nord-Ouest de la carte. Une intéressante progression est celle combinant la « colonne » et la « ligne » : 4 hommes dont le FM et un leader en ligne dans ces arbres, et les 4 autres en colonne en contre-bas de la route, ou progressant le long des arbres partageant la carte en deux juste au milieu et longeant la rivière, en venant depuis le Nord.

— En essaim : les G-V s'éparpillent dans une zone de 20 à 40 m de largeur et de profondeur, selon la situation et le terrain. Chaque homme utilise tout accident du sol à sa propre initiative et observe attentivement le terrain autour de lui.
Cette formation est prise quand le terrain n'offre aucun cheminement pour progresser en colonne, quand il est nécessaire de faire face à toutes les directions (cf Ambush : la traversée en situation n° 1 de l'espace découvert entre les arbres du Nord-Ouest et la rivère au-dessus du pont n'est possible qu'en essaim, avec deux à quatre hommes utilisant les « Cover », se couvrant mutuellement ou comptant pour celà sur le Bar placé derrière dans les arbres. Sinon... colonne près de la route. Essayez les deux). Ou quand il est nécessaire de se soustraire au tir ennemi d'armes automatiques qui prendrait vos équipes d'enfilade (cf SL : positionnez vous en essaim pour éviter la « pénétration » des mitrailleuses ennemies).

Progression de l'équipe

Chaque G-V a soin de ne pas perdre son chef de vue. A SL, il y a vraiment une chose inutile à un squad : un leader qui n'est pas avec elle. Dans Ambush, rien de plus marrant qu'un soldat qui panique à trois cases (30 mètres...) du sergent. Celà peut arriver. Progressez au rythme des leaders et réciproquement, cré bon dieu. « Pas de course » lorsque l'ennemi n'est pas loin : ne faites pas lambiner vos pions ou vos hommes en terrain découvert. Et lorsque les balles sifflent, on progresse par bonds, de couvert à couvert. Tant pis, si on ne va pas vite : à SL ou à Ambush, vous ne quittez votre abri que pour vous jeter derrière un autre. Approchez l'ennemi prudemment, vous arriverez vivant pour lui jeter des grenades (point blank à SL, grenades à 1-2 cases à Ambush...) Pas de charges de la Légion Etrangère ici, tambours roulant et hommes en ligne, ou pas de course en terrain découvert. Ce public-là est resté entre Marne et Meuse, mais quelques émules pontifiaient encore en Indochine. Comme quoi les dinosaures n'ont pas disparu en un jour.
Un mot sur la discipline de feu : à respecter strictement. Dans de nombreux cas, il faut freiner ses pulsions. A SL, quand le « hidden placement » est utilisé, le joueur doit se contenir raisonnablement. Dans Ambush, sachez le faire. Petit conseil pour la mission n° 12 : jouez du couteau si possible, les bruits d'armes à feu ont tendance à réveiller les populations... Et j'ai le souvenir d'une petite jouissance dans la mission n° 4 : après que deux de mes paras eussent été lâchement abattus, encore emmêlés dans leurs suspentes ; j'ai caché deux hommes dans une cabane vers laquelle approchèrent innocement les « assassins » allemands. Arrivés à 10 mètres, debout en terrain découvert, n'ayant rien vu (mes hommes étaient couchés au sol dans la cahute), ces pauvres Frisés ont reçu à bout portant deux chargeurs de pistolet-mitrailleur tirés par des Ricains au rictus cruel et vengeur ; et ont passé le reste de la partie à crever là bêtement en se tenant les tripes.

II) LA PIECE

Un certain nombre d'hommes combattent en servant des armes collectives. Le personnel qui sert une arme collective (fusil-mitrailleur ou mitrailleuse légère en particulier) forme une *PIECE*.

Au combat la pièce assurera :

— en attaque, les tirs de neutralisation et de couverture qui cloueront l'ennemi au sol pour permettre à vos G-V de mener l'assaut. A SL, ce seront les tirs préparatoires ; à Ambush, le Bar couvre l'attaque (dans ce cas, même un résultat « Panic » sur l'ennemi est valable puisqu'il est neutralisé pendant ce temps. A vous d'avoir bien manœuvré et fait progresser vos G-V vers l'adversaire).

— en défense, les tirs d'arrêt (appelez-les aussi « tir à tuer »). Là, il faut arrêter l'assaut ennemi. Il faut pour cela être en bonne position, pouvoir tirer soi-même sans devenir la cible évidente des crétins d'en face. Une bonne MMG ou HMG à SL est dans une baraque ou dans un bosquet, il en va de même à Ambush (« Crouching » dans un rideau d'arbres). Et là, revoyez vos principes de SL, rigoureusement justes. Si vous ne disposez que d'une pièce (Ambush), alors placez-là au centre du dispositif, ou du moins en un emplacement abrité avec un vaste champ de tir. A SL, privilégiez les emplacements latéraux pour les tirs convergeants en rase campagne ; en zone urbaine placez vos pièces « lourdes » légèrement en retrait, prenant les rues en enfilade et pouvant concentrer leur feu sur les blocs qui vous appartiennent pour l'instant mais que vous pourriez devoir abandonner...

Le règlement de manœuvre de l'infanterie dit ceci : le chef de pièce :

— choisit la position de tir (choix fondamentaux de votre conduite du jeu).
— prescrit ou exécute la mise en batterie face à l'objectif ou au secteur à surveiller (à SL ou à Ambush : une question à se poser *avant* l'action. Que surveiller ? Quels champs de tir ? Attention au « Bore Sighting » de C.O.I.).
— ouvre ou fait ouvrir le feu au moment opportun en recherchant l'effet de surprise (cf situations à Ambush, « Hidden Placement » à SL).
— conduit le feu (bon leader avec bonne MG à SL ; leader à deux cases au moins à Ambush pour donner les tours).
— s'efforce d'utiliser au mieux le terrain, maintenant l'arme à l'abri, à proximité de l'emplacemnt de tir, si ce dernier est battu par le feu ennemi, sous réserve d'être en mesure d'ouvrir le feu sans retard. Ceci est important. Soyez toujours en mesure de soustraire votre pièce à un feu ennemi trop fort pour elle. Tir d'artillerie ou attaque de blindé sont des dangers contre lesquels elle ne peut rien, si ce n'est s'escamoter habilement, le ou les servant(s) seront « Crouching » pour tirer et « Prone » pour échapper aux guetteurs du Panzer IV. Sinon... un obus dans la baraque et l'affaire est entendue. Lorsque la Panzer Lehr attaque dans Move Out, le tireur au Bar, s'il est situé dans les arbres en hauteur (Est de la carte) devra se montrer pour tirer puis s'escamoter hors de vue avant que les blindés allemands n'aient un tour.

Progression de la pièce :

Comme pour le reste de l'équipe. Cependant, la pièce évite les déplacements transitoires et ne se promène pas en terrain découvert. Elle progresse de position de tir en position de tir.

III) LE GROUPE DE COMBAT

A - Généralités

Le groupe de combat est une formation temporaire constituée... de ce que l'on a sous la main. Sitôt qu'à SL, vous disposez de plus d'une équipe, sans pour autant manipuler une compagnie (ou davantage) constituée : vous avez un groupe de combat. A Ambush, votre équipe est fréquemment décimée, et des éléments divers lui sont adjoints : jeep, blindé, éclopé, pilote blessé, etc...

Les éléments constitutifs sont :
— des pièces de fusiliers (éléments d'appui : FM, mitrailleuse...)
— des équipes de grenadiers-voltigeurs (choc et souplesse)
— des éléments hétéroclites tels L.R.A.C. (lance-roquettes antichars), génie, mortier, canon, etc...

B - Missions du groupe au combat
1 - Recherche de l'ennemi :

Toutes les missions réelles de l'infanterie commencent par cet angoissant préambule. Avant de canarder, il faut savoir sur qui tirer. Cette phase d'approche est assez effrayante : si vous connaissez, vous savez de quoi il s'agit ; sinon, votre délire paranoïaque dans un environnement hostile est imprécis. *Où est-il ?* Ambush vous met à chaque fois dans cette situation. J'oserai dire qu'il y a deux façons de jouer à Ambush : en gagnant (en découvrant l'ennemi) ou en perdant (en étant découvert). *SEE FIRST !*
Pour SL, le cas se présente lorsque le « Hidden Placement » est utilisé. Pour celà, le chef de groupe guide et dirige sa troupe en utilisant au mieux le terrain. Il a le souci de ne pas être surpris (là, ce nest pas moi qui répète ; il semble que les professeurs de l'art insistent d'eux-mêmes) et observe tous les signes possibles de l'activité ennemie. A SL, on essaye de déduire quelque chose du terrain. L'ennemi n'est pas (a priori) débile, son déploiement s'articule autour de points forts naturels. Quant aux emplacements de mines, barbelés ou tranchées, ils sont nécessairement révélateurs. Mais pas *excessivement* révélateurs.
Comment progresser ? Revoyez le paragraphe sur le rôle du chef d'équipe : il doit être à l'avant et utiliser ses « dons d'observations », Perception dans Ambush... comme il le fait dans la réalité. Et surtout, apprenez-leur le binaire !... Quésaco ? La progression selon le bon vieux rythme binaire, le *must* absolu de vos fantassins expérimentés. Retenez ce principe : *un pied en l'air, un pied à terre.* Vos hommes fonctionnent par binômes. Au niveau individuel : un homme avance, un autre le couvre.
Ce qui signifie, à Ambush par exemple, que lorsqu'un troufion avance, un autre est à proximité, accroupi à l'abri et l'arme prête. Si un Allemand se révèle : votre voltigeur qui avançait se couche au sol et ne fait pas le mariolle (il ne cherche surtout pas à tirailler), tandis que le copain ouvre le feu immédiatement sans trop de risques puisqu'il est assez abrité. Imaginez que tous vos hommes avancent en même temps en terrain découvert : un Allemand apparaît et fusille un de vos petits gars. Les autres sont obligés de se coucher. S'ils répliquent, il suffit de voir le modificateur effrayant qui s'applique aux tirs allemands : accroupis en terrain découvert. Pour peu que les Frigolins soient planqués dans un rideau d'arbres, vous allez perdre du monde et être obligé de rester là à ne rien faire, si ce n'est vous faire tout petit. Bref, vous êtes *cloué au sol.* Par contre, si derrière vous, vous avez laissé le Bar, son servant et un leader ; alors vous allez pouvoir neutraliser le tireur allemand qui vous paralyse, et reprendre la progression.
Bref : un homme qui bouge, un homme qui couvre. Des voltigeurs qui avancent, une pièce qui couvre. Et à SL, c'est itou : une équipe qui avance est soutenue par une des autres (Prep Fire si nécessaire, ou si découverte inopinée de l'ennemi). Le binôme mouvement/couverture se répète à chaque niveau (section, peloton, compagnie, etc...).
Un pied en l'air, un pied à terre, c'est le geste qui sauve. Ne l'oubliez pas...

2 - Attaque
Avant l'attaque, le chef de groupe place son unité face à l'objectif et à couvert. Il fixe au groupe le dispositif adapté au terrain qui lui permet de mieux réaliser sa mission en évitant les pertes (utilisation des cheminements, voir précédemment). L'attaque en ligne est difficile lorsque l'ennmi peut faire converger des feux d'armes automatiques. Voir SL pour celà. A éviter. On recherchera tout ce qui peut interrompre ou amoindrir le tir ennemi (artillerie ou tir préparatoire d'infanterie, feux de couverture de la pièce amie). Si l'on ne peut progresser régulièrement, il faut le fixer sur son point de résistance (feu de la pièce) et tenter un débordement (avec les voltigeurs). SL ou Ambush offrent pour ce faire de belles opportunités. N'ayez pas peur, à Ambush, de faire front à l'ennemi avec 4 hommes dont un leader et le Bar, et de « voltiger » avec les 4 autres dont le brave caporal pour prendre l'abcès de résistance à revers et le grenader...
Enfin, si vous ne pouvez absolument plus progresser, abritez-vous et agissez par le feu. A Ambush , il existe cependant un inconvénient : vous avez peu de munitions, et il m'est arrivé de ne plus avoir de chargeurs pour le Bar alors que je ne pouvais guère progresser et que seule la neutralisation méthodique des tireurs ennemis par les tirs à distance pouvait m'ouvrir la voie. N'oubliez pas ce détail : vous avez peu de munitions... Combien de fois n'ai-je pas entendu chez moi l'histoire de ces types qui ont tenu Marianne IV à Dien Bien Phu durant deux jours avec quatre chargeurs de Mat 49. A ce niveau, c'est de la légende digne du Walhalla.

3 - Mise en garde
Dès que le groupe s'arrête, même pour peu de temps, il doit tomber ou se mettre en garde pour éviter la surprise. Ceci est vrai pour Ambush, notamment lorsque l'équipe vient de franchir un obstacle difficile. le joueur relâche, se repose, et laisse ses « hommes » traîner sur le terrain imprudemment, sans ordre et sans couverture. Si un blindé surgit, un événement aléatoire ennuyeux (tir d'artillerie) se produit ou un Allemand vicelard apparaît, vous êtes b..... et pris en flagrant délit d'imprudence et de *relâchement.* Concentré, vingt dieux !

4 - Patrouille
Les techniques s'apparentent ici à celles de la recherche de l'ennemi. Par contre, on peut activement éviter le contact et l'échange de feu. Ce qu'il faut souligner ici est l'importance de la préparation initiale (analyse des renseignements initiaux, plan de la mission, rôle et équipements de chacun, tirs d'appui et de harcèlement prévus, repérage des emplacements de tir). La progression est «suffisamment groupée pour que les hommes puissent agir à l'imitation de leur chef qui se tient normalement avec les éclaireurs de tête. Le mouvement est exécuté en garde (binôme mouvement/couverture), soit en blocs, soit homme par homme ».

5 - Poste
Quelques mots sur la tenue d'un poste de combat en mission défensive. Par poste s'entend « tenir le terrain », en rase campagne ou en agglomération, mais pas dans d'horribles bunkers. Là, je ne sais pas faire, le béton armé me hérisse. Pour le poste : le chef de groupe (vous) reconnaît et définit la position, analysez là. Déterminez les emplacements de combat. Vous avez une pièce : au centre, ou en position dominante. Vous en avez plusieurs : sur les ailes ou en retrait subtil, pour des convergents (tirs obliques) ou des champs de tir dans l'axe (Fire Lanes), dans les rues en particulier. Prévoyer la conduite à tenir en cas d'attaque, et prévoyez surtout les itinéraires de repli. Sinon, vous n'êtes qu'un mort en sursis.

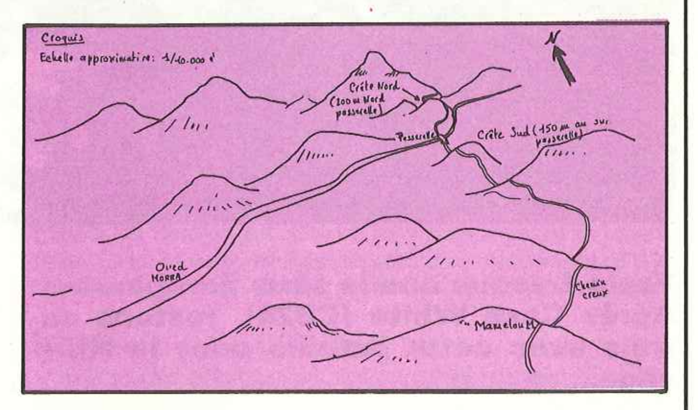
6 - Attaque d'un abri léger
J'appelle abri léger un petit bunker (comme ceux de SL ou Ambush) ou un bâtiment servant d'abri à quelques défenseurs férocement retranchés. J'en connais beaucoup qui ont eu affaire à ces bêtes-là, soit qu'ils se soient désespérément accrochés au leur certains jours de 1954 (on disait pourtant l'ensemble imprenable) ; soit, plus confortablement installés dans leurs fauteuils en 1980, qu'ils aient envoyé leurs pions au massacre contre ces saloperies. Ah, les 2-5-7 de SL, ou les medium Machineguns planqués dans les blockhaus d'Ambush...
Et pourtant, des ennemis dans un bunker... cible royale. Voyons : ils sont immobiles donc condamnés. Le tout est question d'organisation. Pour celà : tenez compte de ce que lance-roquettes antichars et lance-grenades à fusil (chose intéressante à introduire dans Ambush, déjà présente dans Assault) peuvent être utilement employés à la destruction des ouvrages légèrement bétonnés... Le fantassin doit pouvoir disposer d'un très grand nombre de grenades. Les grenades défensives lancées dans l'entrée d'un abri suffisent souvent à mettre les occupants hors de combat (mais ça tache la moquette). Les grenades fumigènes aveuglent les occupants et donnent aux assaillants le temps de parvenir jusqu'aux embrasures *(voir les embrasures et mourir).* Personnellement je connais le truc depuis les illustrissimes « Tractor Works of Dzerhezinsky », scénario 2 de SL ; autant dire que je faisais déjà le coup des fumigènes quand je suçais encore mon pouce ; m'enfin les grands classiques sont indémodables ! Bref, on avance... Faire usage de charges allongées si les barbelés sont denses, (c'est pour SL, il paraît que des règles spéciales pour les cisailles en tungstène de groscouillon sont en préparation), rechercher le concours d'une équipe de lance-flammes...
Sérieusement, l'opération doit être précédée d'une étude détaillée du terrain. Là encore, vous devriez quasiment le connaître par cœur. Les angles morts doivent être soigneusement repérés. Le moment venu, le groupe s'approche au plus près de l'abri, dont il prend les embrasures sous ses feux (FM, leader à proximité pour un feu de neutralisation et de couverture) tandis que deux ou trois hommes se glissent aux entrées. Là, lancez les grenades et charges de démolition. L'affaire finalement est simple. Attention ! Ceux qui restent en couverture courent de gros risques. Une mitrailleuse moyenne a de fortes chances de toucher vos fusiliers et votre pièce, même s'ils sont accroupis dans les arbres. Mais l'attaque d'un abri oblige à prendre des risques.
Bref, on avance... Faire usage de charges allongées si les barbelés sont denses, (c'est pour SL, il paraît que des règles spéciales pour les cisailles en tungstène de groscouillon sont en préparation), rechercher le concours d'une équipe de lance-flammes...
Sérieusement, l'opération doit être précédée d'une étude détaillée du terrain. Là encore, vous devriez quasiment le connaître par cœur. Les angles morts doivent être soigneusement repérés. Le moment venu, le groupe s'approche au plus près de l'abri, dont il prend les embrasures sous ses feux (FM, leader à proximité pour un feu de neutralisation et de couverture) tandis que deux ou trois hommes se glissent aux entrées. Là, lancez les grenades et charges de démolition. L'affaire finalement est simple. Attention ! Ceux qui restent en couverture courent de gros risques. Une mitrailleuse moyenne a de fortes chances de toucher vos fusiliers et votre pièce, même s'ils sont accroupis dans les arbres. Mais l'attaque d'un abri oblige à prendre des risques.

J'ai gardé le meilleur pour la fin :
« L'assaillant ne doit jamais faire de sentiment. Il doit considérer que, jusqu'au dernier mètre, l'ennemi, tout en semblant prêt à céder lui réserve certainement, s'il le peut, une mauvaise surprise. Tant qu'il ne s'est pas rendu ou n'a pas été désarmé, l'ennemi doit être impitoyablement supprimé. Le pistolet-mitrailleur, les couteaux-poignards son particulièrement indiqués pour ce genre de combat.
L'assaillant ne doit pas perdre de vue que, une fois conquis, l'abri ne se présentera plus dans de bonnes conditions pour lui. Il aura donc à l'aménager aussitôt (s'il y a trop de sang et de tripes sur les murs, on utilisera avec profit la serpillère modèle 24 modifié 29) ».

Nota :je ne parle, dans ces chroniques, que de combats fantassins contre fantassins. L'intervention des blindés est une autre affaire, bien que SL, Close Assault ou Patrol la traîtent intelligemment. Pour Ambush, on ne peut en dire de même. Il convient de souligner, à ce propos, le décalage total d'Ambush par rapport à la réalité lorsque des éléments « lourds » sont introduits.
On n'a jamais vu huit G.I 's neutraliser deux bunkers armés de mitrailleuses moyennes sans pertes, ou parvenir à démolir un Panzer IV et un Jagdpanther sans coup férir. Ambush est hautement vraisemblable, instructif et passionnant dans le combat d'infanterie, mais sombre dans le délire complet (très amusant d'ailleurs, les concepteurs ont recherché le « fun ») dès que les mitrailleuses, blockhaus et chars apparaissent. Ce sont les 101 coups du Sergent York, ou Superman in World War II. Ambush vous offre de grands moments en combat de grenadiers-voltigeurs, mais l'on dérape totalement dans le cinéma avec les matériels lourds. Mais après tout, pour l'apprenti-guerrier, quoi de plus amusant que de réduire les nids de mitrailleuses lourdes avec une grenade et un couteau dans la main ?

LEÇON PRATIQUE

La prochaine fois, avant la leçon pratique n°1 (embuscade contre un détachement à pied), j'essaierai de vous convaincre de la nécessité de préparer une partie. Une mission commencée sans analyse et sans plan (90% des parties que vous jouez sur jeux tactiques) n'est pas optimisée et amène trop d'improvisation dans son déroulement. Dans la réalité, à moins que vous ne soyez Bigeard, vous irez au massacre en improvisant.
Alors, faîtes-vous les dents là-dessus :
Algérie 1958, 108e d'Infanterie. Vous êtes sergent, chef de groupe de combat.



Voici vos ordres :
● **situation.**
— amis : au cours d'une opération de nettoyage, la compagnie s'est arrêtée pour la nuit sur le mamelon M (cf schéma) dominant l'oued Morra.
— ennemis : une bande de 30 à 40 rebelles est signalée dans la région. Elle a brûlé hier une ferme à 3 kilomètres d'ici.
● **mission de la compagnie**
Poursuivre dès le lever du jour la recherche de la bande rebelle.
● **intention du commandant de la compagnie**
Pour cette recherche, traverser l'oued Morra en utilisant la passerelle située à 1,5 Km de notre position... même si la passerelle doit être réparée.
● **modalités d'exécution**
Avec votre groupe de combat, vous effectuerez la reconnaissance préalable. Vous partirez, à 6 heures demain matin, reconnaître l'état de la passerelle et les alentours immédiats, rendrez compte par radio et vous installerez défensivement à proximité pour interdire l'accès et la destruction de la passerelle jusqu'à l'arrivée de la compagnie.
— Moyens : deux équipes de grenadiers-voltigeurs (fusils Mas 36, grenades), une pièce de fusil-mitrailleur (FM 24/29).
— Appuis : deux tirs sont déjà préparés, par les mortiers de 60 de la compagnie :
— indicatif ALBERT, sur la crête de la rive nord à hauteur de la passerelle.
— indicatif BERNARD, à l'entrée sud de la passerelle.

Allez-y, analysez celà et déterminez :
● vos intentions (plan de progression et de mise en garde sur place).
● vos modalités d'exécution :
— dispositif et missions des différents élémens (équipes G-V, pièce FM).
— place du chef
— conduite à tenir en cas d'incident.

□

Hervé Hatt



Vaste fresque que la série Europa... Après Case White (CB24), restons au frais avec cette bataille pour la Norvège...

Le 9 avril 1940, sous le nom de code de « Weserübung », les Allemands envahissaient la Norvège et le Danemark. Il faut cependant dire (ce qui n'est quand même pas une excuse) qu'ils ne faisaient que devancer les Alliés, qui, les premiers, avaient envisagé une occupation, sans doute plus pacifique, de la Norvège, et surtout, du point clé de Narvik.
Pourquoi ? Il faut savoir que 7% des importations allemandes de minerais de fer, provenaient de Suède. L'été, la production était expédiée vers l'Allemagne par le port suédois de Lulea (hex. 2608, carte 5B) ; mais, les eaux étant gelées en hiver (décembre à mai !), elle devait tansiter par le port norvégien de Narvik (hex.0911, carte 5B). Ce transit représentait 45% du total, ce qui permet de comprendre l'importance stratégique de la possession de cette ville, à défaut du pays tout entier.

Le jeu

— 2 cartes, format 52 × 80, à 25 km l'hexagone.
— 720 pions, dont 500 environ, utilisables dans le jeu, représentant les Norvégiens, les Anglais, les Français, les Polonais, les Allemands, mais pas de Danois.
— 12 pages de règles
— plus les aides au jeu et un dé.
La séquence de jeu est un peu différente de celle de Case White, à savoir qu'une « Reinforcement Phase » remplace la « Supply Phase » ; elle est suivie des :
— Movement Phase
— Air Phase
— Combat Phase
— Exploitation Phase
Chaque tour de jeu représente quatre jours de temps réel, et la partie dure vingt tours.
Les pions vont du peloton à la brigade ; pas de division, du moins pas sous la forme habituelle, mais nous y reviendrons plus en détail.
Examinons rapidement les phases successives.

— Reinforcement Phase
Elle est bien sûr destinée à l'arrivée des renforts ; toutefois, elle n'est pas aussi simple que dans d'autres jeux, puisque la procédure diffère en fonction des nationalités. Les Norvégiens reçoivent des renforts sous forme d'un certain nombre de bataillons qui apparaissent dans des centres mobilisateurs, indiqués sur la carte (n°1 à 16) ; nombre et emplacement sont définis par des jets de dé, à chaque tour à partir du tour 2. Les Alliés (Anglais-Français-Polonais) sont considérés comme transportés par mer vers un port norvégien. Les Allemands apparaissent en Allemagne (en fait, sur leur « Reinforcement Chart »).

— Movement Phase
Il n'y a pas de zone de contrôle ; donc, vos unités peuvent pénétrer dans un hexagone occupé par des unités ennemies, mais cependant pas passer à travers celui-ci ; elles peuvent en sortir au commencement de la phase.
Outre les routes dont le coût est de 1 PM par hex., il existe d'autres moyens de déplacement.
— le chemin de fer : il en coûte 1 PM à unité non-motorisée et 2 PM à une unité motorisée pour embarquer, à moins que l'unité ne commence sa phase de mouvement sur une voie ferrée. Chaque hexagone de chemin de fer coûte 1/4 de PM.
— Le transport aérien : seul le joueur allemand peut transporter des unités par air, avec ses 25 pions de JU 52 et HE 115 ; chaque pion pouvant transporter 1 compagnie (non-motorisée), trois pions étant nécessaires pour transporter un bataillon, un QG ou un dépôt de ravitaillement.
— Le transport par mer : le joueur allié peut transporter une unité norvégienne par tour, d'un port à un autre port adjacent. Les unités alliées peuvent être transportées de port en port, sans autre restriction qu'ils ne soient pas occupés par les Allemands ; de plus, le joueur allié peut utiliser un pion « Landing Craft », qui peut transporter l'équivalent de 4 compagnies, et les débarquer sur un hexagone côtier, pourvu qu'il soit situé à 10 hex. maximum d'une base alliée.
Le joueur allemand est bien moins loti. Ses unités doivent, au préalable, transiter par un « Staging Box » avant de pouvoir débarquer dans un port norvégien ; leur nombre étant d'ailleurs limité et variable par tour, de plus, au-delà d'une ligne imprimée sur la carte, ces unités comptent double. Toutefois, à l'inverse des unités alliées, elles peuvent se déplacer de la moitié de leur potentiel de mouvement. Mais, et c'est là le gros point noir, elles sont sujettes à interception par les flottes alliées. L'interception se déroule de façon abstraite : en fonction du port de destination, le risque est variable ; par exemple, pour Oslo, seul un jet de dé égal à 6 détruit l'unité ; par contre, pour Trondheim, elle se verra éliminée avec un jet de 3 à 6.

— Air Phase
Les pions ont la même configuration que ceux de Case White, mais ici on trouve des Gladiator, Hurricane, Swordfish et Wellington, en plus de toute la panoplie allemande. A noter que chaque pion représente douze appareils, au lieu des quarante habituels.
Le système de déplacement-combat est conforme à celui de la série, avec quelques nuances toutefois. Par exemple, concernant les missions de bombardement, vous pouvez bombarder des unités terrestres ennemies même si elles ne sont pas attaquées par vos propres forces, et les rendre « disrupted » ; ou alors détruire les bases de ravitaillement alliées ; et enfin, vous en prendre à la flotte anglaise, qu'il faut, au préalable, avoir repéré (jet de dé : 4 à 6). Avec un « hit », vous coulez le Furious ou un croiseur ; pour le Glorious et l'Ark Royal, un « hit » çà va, deux « hit », bonjour les dégâts !
Toutes ces missions, bien sûr, en plus des habituels transports, parachutages, attaques d'aérodromes, soutiens, interceptions, etc... Il est même écrit dans la règle que l'on peut effectuer des missions suicides, sans billet de retour. J'avoue être sceptique sur ce point...

— Combat phase
Ici, de l'inédit. Pas de zone de contrôle donc, ce qui fait que vos unités doivent pénétrer dans un hexagone occupé par des unités ennemies, pour pouvoir les attaquer. La résolution des combats se fait de manière classique. Mais en cas de retraite, çà se complique ; car, lorsque les unités de votre adversaire pénètrent dans un de vos hexagones, elles vous interdisent de retraiter par le côté où elles sont entrées ; aussi, lorqu'elles pénètrent par 4 côtés différents, (ce qui est le maximum autorisé), il ne vous en reste plus que 2 pour effectuer votre retraite, alors attention aux cases interdites, sinon...

— Phase d'exploitation
Pas grand-chose à dire, sinon qu'elle est réservée aux unités motorisées, qui n'ont pas le droit d'utiliser le chemin de fer ou de pénétrer dans des hexagones ennemis. A noter cependant l'existence de pions camions qui peuvent être utilisés pour transporter vos unités dans cette phase comme dans la phase de mouvement.

L'empilement

C'est le problème chronique de la série Europa. Ici, vous pouvez empiler 2 unités de n'importe quel type, plus un bataillon d'artillerie, plus un nombre *illimité* de « supply units » et de compagnies.
Je vois déjà la sueur perler sur mon front ; mais, rassurez-vous, ces unités peuvent être absorbées par des « Headquarters ». Pour ceci, il faut qu'elles occupent le même hexagone que les H.Q., mais avec des particularités en fonction des nationalités, à savoir :
— les Alliés et les Allemands : il faut que les unités appartiennent à la même division ou brigade que le H.Q., d'où l'importance, ici, de la désignation historique.
— les Norvégiens : pour eux, la désignation historique est sans importance ; leurs unités pouvant être absorbées, dans les limites permises par des « Group Headquarters », qui peuvent l'être eux-mêmes par des « Brigade Headquarters ». (Les Group Headquarters comptant pour les 2 unités de n'importe quel type).
Tout ceci fait que finalement, les problèmes d'empilement sont réduits à presque rien. Bien entendu, il existe des « Units Composition Charts » où placer vos unités pendant que les H.Q. et les unités indépendantes se promènent sur la carte.

Les conditions de victoire

Le joueur allié marque des points, variables, pour chaque unité allemande détruite, pour la capture de Narvik (100 pts !) ou d'autres ports du sud de la carte (100 pts aussi) et en perd pour chacune de ses unités détruites (norvégiennes exceptées).
Plus quelques petits détails superflus, en outre que les unités allemandes perdues en transit par mer rapportent plus de points que les autres, ce qui est d'une froide logique.
De 0 à 50 points : victoire allemande décisive
De 5 à 100 points : victoire allemande marginale
De 101 à 150 points : victoire alliée marginale *
Plus de 151 points : victoire alliée décisive
* Si les Alliés n'avaient pas évacué Narvik, voilà quel aurait été le résultat historique.

Les stratégies

Coté allemand
Vous disposez d'une énorme supériorité aérienne et terrestre, encore que cette dernière ne puisse pas jouer à plein au début et qu'elle soit sujette aux aléas des jets de dé.
La capture rapide des aérodromes norvégiens est la clé de votre succès, et il y a suffisamment de ports dans la région d'Oslo pour débarquer vos troupes rapidement et sans trop grand risque. Vous pouvez toujours essayer de débarquer à Narvik, mais n'espérez pas vous y maintenir longtemps ; même Trondheim est difficile à conserver.
Ayez toujours un œil sur le ravitaillement, car faute de « Supply units », vous ne pouvez pas attaquer ; servez-vous de préférence de vos JU 52 pour les transporter.
Votre aviation devra être engagée en priorité contre les « interdiction Squadron » et les porte-avions de la Royal Navy, puis sur les bases de ravitaillement alliées.
Vous avez donc les moyens, mais, en contrepartie, çà vous donne un sacré travail de planification pour l'utilisation optimum de ceux-ci.
A partir du moment où vous aurez au moins 4 divisions et le nombre de « Supply units » adéquat sur la carte, votre poussée vers le nord deviendra très difficile à stopper pour votre adversaire.

Coté allié
Vous avez la maîtrise des mers, surtout dans le nord, et vous n'avez aucun risque de casse pour les débarquements. Cependant, tant pour le domaine aérien que terrestre, vos moyens sont mesurés, et, à mon avis, vous obligent à conserver une attitude purement défensive, sauf en de rares occasions de supériorité locale. Vous ne pourrez par empêcher, ou du moins pas longtemps, votre adversaire d'occuper le sud de la Norvège. Vous ne sortirez pas vainqueur d'une bataille rangée, tant la supériorité aérienne allemande est manifeste dans cette région. Aussi, tentez votre chace dans le centre (Aandalsnes-Namsos) et essayez d'établir des barrages plus au sud si votre adversaire vous en laisse le temps. Enfin, les unités norvégiennes perdues ne comptant pas dans les conditions de victoire, utilisez-les au maximum et sans arrière-pensée.

Règles particulières

Quelques règles, à résonnance historique, ont été rajoutées, qui sont les bienvenues.
Joueur allemand : au premier tour, pour simuler la surprise, seul un jet de dé égal à 6 peut éliminer une unité, quelque soit le port de destination.

De même, il peut tenter de capturer des aérodromes norvégiens, avec une « Air Unit » par aérodrome, qui tente d'atterrir dessus (jet de dé) ; ce qui peut surprendre, mais est rigoureusement historique (l'aérodrome de Sola, près de Stavanger, a été capturé par des Me 110 !).
Enfin, si toujours au premier tour, il capture un port du nord de la carte, et que le joueur allié « interdise » ce même port, il reçoit en compensation 3 bataillons + 1 HQ de marins allemands que représentent les équipages de navires coulés. (Là aussi, c'est historique, car 10 destroyers allemands furent coulés à Narvik, en deux attaques, les 10 et 13 avril 1940, les marins survivants combattirent ensuite aux côtés de leurs collègues alpins).
Joueur allié : au premier tour, toutes les unités norvégiennes, sauf une doivent passer une sorte de « Morale Check » avant de pouvoir combattre . pour un jet de dé de 3 à 6, l'unité doit obligatoirement retraiter (cette règle reflète, sans doute, le manque de coordination et l'impréparation de l'armée norvégienne).
Pour les deux joueurs : il existe trois pions représentant des dépôts d'artillerie norvégiens. Lorsque, au début du 2e tour un de ces pions est contrôlé par le joueur allemand, il est aussitôt remplacé par un pion d'artillerie allemande « captured », et le joueur norvégien reçoit un pion d'« artilleurs-fantassins » correspondant au personnel du dépôt. Celui ou ceux contrôlés par le joueur allié sont remplacés par un pion artillerie norvégien portant le numéro du dépôt.

Impression générale

J'avoue avoir été déçu par le côté naval, un peu trop abstrait à mon goût. Les pions navals ne sont pas au standard de la série, ils sont peu nombreux au demeurant.
En outre, par rapport aux autres jeux, l'échelle des pions est différente, à savoir qu'un régiment allemand de Narvik est plus puissant qu'une division allemande de Case White ou Fall of France.
D'ailleurs, ce jeu posera des problèmes d'intégration dans le jeu de la campagne 39-45, car, avec le système dominant de 1 pion = 40 avions, je me demande comment GDW va représenter les opérations navales à partir des porte-avions.
Enfin, un seul scénario et pas de « *What If ?* ».
Par contre, pour ce qui est du terrestre, c'est parfait, et là encore çà sent le travail soignépour la recherche historique. En conclusion, j'attribuais la mention « *aurait pu mieux faire* » ; Je pense d'ailleurs que le jeu fera l'objet d'une réédition.

Le jeu dans Europa

Environ les 2/3 des pions de Narvik ne vous serviront pas quand vous jouerez la campagne 39-45, c'est pourquoi les pions représentant les divisions norvégiennes ont été fournis, plus quelques-uns supplémentaires, sans oublier la marine. Vous trouverez également toutes les forces armées suédoises.

(Presque) hors sujet

Si l'absence du côté naval des opérations vous chagrine de trop, essayez de vous procurer « Norway 1940 » de Quaterdeck Games, qui lui, par contre est un jeu essentiellement naval. Vous y trouverez tout ce qu'il n'y a pas dans Narvik, à savoir la flotte allemande, la flotte plus les batteries côtières norvégiennes et le Bismarck et le Jean-Bart.
Au prix de quelques aménagements, le mélange des deux, à défaut de vous donner une omelette n rvégienne (*oui, je sais, c'est pas terrible...*) vous donne un jeu vraiment complet, et passionnant, sur le sujet.

Epilogue (ouf !)

Emporté par mon élan, j'avais signalé dans CB n°24 Spain comme représentant la guerre d'Espagne 36-39 ; en fait, ce n'est pas çà, et ce n'est pas non plus une gamette, mais un jeu simulant l'invasion allemande de l'Espagne en 1942, direction Gibraltar. Important : il serait indispensable de posséder Fall of France, du moins pour les pions allemands et anglais, qui ne sont, apparemment, pas inclus.
A signaler enfin, l'apparition de Torch, et des bruits comme quoi Europa serait suivie de Oceana qui correspondrait à son équivalent dans le Pacifique ; si c'est le cas, faudra vivre cent ans pour arriver au bout...□

Yves Jourdain



Squad Leader

LA ROUTE DE REMAGEN

7 mars 1945, des éléments de la 9ème Division Blindée américaine sont retardés sur le chemin du dernier pont intact sur le Rhin. Des unités disparates de l'armée allemande en déroute, leur coupent la route.

Conditions de victoire

Pour gagner, le joueur américain doit sortir 10 chars et 10 pelotons (ou leur équivalent) par le bord est de la carte 4. Les halftracks ne sont pas considérés comme des chars quant aux conditions de victoire. Le joueur allemand gagne en contrecarrant les plans américains.

◄N — cartes 4 / 5

Les Allemands se placent en premier
Les Américains se déplacent en premier

☆1	☆2	☆3	☆4	5	6	FIN

Eléments de la 9ème DB US de la 1ère armée US (ELR 4), entrent par SY10

1er groupe

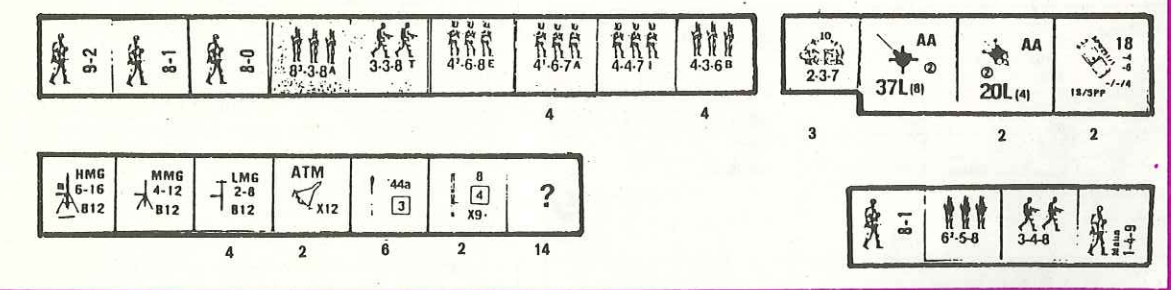
2ème groupe

3ème groupe

4ème groupe

Unités du groupe d'armées B de Model, se placent à l'est de la rangée 8





Règles spéciales

R1 : Pas plus de 12 marqueurs allemands ne doivent être placés sur la carte 5.
R2 : Les canons AA et les halftracks peuvent être installés en placement initial caché.
R3 : Le 1er groupe américain doit suivre la route 5Y10-4Y1 en convoi durant le temps où il n'essuit pas le feu allemand.
R4 : Lors de chaque phase de ralliement allemande, les unités allemandes passent un contrôle de moral (en appliquant le leadership d'un leader présent dans la même case). L'échec à celui-ci ne se solde pas par la démoralisation de l'unité, mais la contraint à quitter le champ de bataille par la route la plus proche. Elle ne peut plus tirer durant sa phase de feu préparatoire. Le tir d'une unité américaine, sur cette unité, annule l'effet de cet échec à ce contrôle de moral.
Sont dispensés de ce contrôle les leaders, les SS, les équipages servant un canon AA et les unités se trouvant dans un halftrack.

Epilogue

La résistance allemande ne fut qu'épisodique, et la route de Rémagen était libre de tout obstacle. Mais le temps jouait en faveur des Allemands, pour la destruction du pont.

Conception J.L. Bour, **Test** : I. Visintin et S. Hirsch

Amirauté

Spécial Crète Mai 41 (suite)

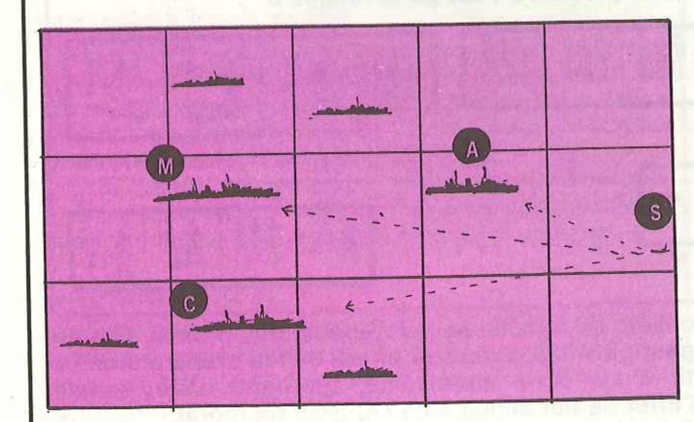
L'occasion rêvée

Dans le précédent numéro nous en étions restés au moment où, l'escadre de Malte fonçait à 30 nœuds, droit sur un sous-marin italien. La formation de route suivie par les Britanniques permet au commandant italien de se placer dans une position extrêmement favorable qui va lui permettre de torpiller simultanément les trois croiseurs anglais.

L'ennemi se rapproche rapidement, le commandant italien a pris sa décision. Il sait, lui, par les messages de son Amirauté que son opérateur radio a décodé, qu'une escadre italienne suit actuellement le même cap et la même route que les Anglais. Il calcule que s'il arrive, ne serait-ce qu'à ralentir l'allure des 3 croiseurs, cela pourrait être pour la marine italienne la revanche tant souhaitée depuis les désastres de Tarente et Matapan. Mais il y a ces 4 destroyers, par bonheur un peu en retrait. Il réfléchit : s'il tire de trop loin, l'ennemi a de fortes chances, à 30 nœuds, d'éviter la plupart des torpilles, s'il lance de près il est quasiment perdu. Sa décision est prise : un sous-marin pour 2, peut être 3 croiseurs, cela ne se discute pas, ne peut pas se discuter. Et puis, il est temps de montrer à ces sous-mariniers allemands que les Italiens, eux aussi, savent se battre sur mer avec efficacité.

A 13 h 30, la formation anglaise, ne se doutant de rien, file toujours ses 32 nœuds suivant le même cap : droit sur le sous-marin. Le commandant italien les laisse approcher. 800, 700, 600 mètres. A 500 mètres, 3 torpilles partent vers le croiseur léger de tribord (l'Achilles). *Fuoco*, le commandant vient de lancer 3 autres « siluris » (torpilles) en direction du Charybdis, suivies de 2 autres fonçant à 30 nœuds à la rencontre du Manchester.

Voici le schéma de la formation britannique au moment où elle est attaquée par le sous-marin



A = croiseur léger Achilles
M = croiseur Manchester
C = croiseur AA Charybdis
SM = sous marin

Le festival des torpilles

Lancées de très près, sous un angle favorable, les 3 torpilles parties sur l'Achilles ont toutes atteint leur but ; coupé en deux, le croiseur coule immédiatement. Le Charybdis qui se trouvait à environ 1350 mètres du sous-marin n'a pu éviter qu'une torpille, les deux autres ont touché. La coque éventrée, le croiseur AA en feu est la proie des explosions, il s'incline sur babord et chavire lentement. A bord du Manchester, le plus éloigné, (1500 mètres environ) on a tout de suite compris, un brusque changement de cap a permis d'éviter la première torpille, mais pas la deuxième qui a atteint le bâtiment à l'arrière. Durement touché (21 points de dégâts) le navire anglais lutte pour sa survie. Sa vitesse est tombée à 8 nœuds. Le commandant ordonne de noyer les soutes arrières, il pense que son bâtiment peut encore être sauvé.

Une victoire à la Pyrrus

L'Achilles et le Manchester touchés à tribord, le Charybdis à babord, les commandants des destroyers ont tout de suite situé la position approximative de l'ennemi. Réduisant leur vitesse à 14 nœuds, les 4 destroyers se mettent aussitôt en recherche Asdic. Le contact est vite établi, la fréquence de renvoi du signal est très rapide, l'adversaire n'est pas loin. Arrivés sur la position présumée de leur objectif les 4 destroyers commencent à lancer leurs grenades anti-sousmarines. Les patterns (chapelets) succèdent aux patterns. La mer déchirée par des dizaines d'explosions ressemble à un volcan en éruption. Soudain, les veilleurs à bord des destroyers, signalent l'apparition de nombreuses épaves flottantes. Le grenadage est interrompu. Les destroyers stoppent aussitôt, les équipages voient alors avec une certaine satisfaction une grande tache d'huile qui s'étend de plus en plus : le sous-marin italien n'a pas survécu à sa victoire. La coque éventrée par l'explosion des charges de profondeur, il a coulé entrainant avec lui le commandant et 55 hommes d'équipage.

Un retour impossible

Pendant ce temps, les incendies maitrisés, le Manchester a repris sa route mais à 8 nœuds seulement. Encadré par les 4 destroyers il pense pouvoir rallier Alexandrie. Cependant l'escadre de Messine poursuivant sa route se rapprochait inexorablement du navire blessé. A 15 h les vigies italiennes repèrent sur leur avant babord un groupe de navires. Les navires italiens gagnent rapidement sur les Anglais. La distance diminue. Flairant un piège l'amiral italien divise son escadre en deux parties égales prenant les bâtiments britanniques dans un étau. A 15 000 m les croiseurs italiens ouvrent le feu. La riposte anglaise est faible. Des salves italiennes touchent le croiseur anglais qui, soudain, s'embrase explose et coule rapidement. Les 4 destroyers britanniques fuient à 36 nœuds. C'est en repêchant les marins anglais que l'amiral italien connut la vérité et l'Italie toute entière l'exploit du commandant de sous-marin qui, à lui seul, avait permis la destruction de l'escadre légère de Malte.

Les Anglais reprennent l'initiative

Pendant ce temps l'Amirauté britannique ne restait pas inactive. Peu après l'attaque de l'escadre qui protégeait le Formidable, un groupe naval comprenant 4 croiseurs (Ajax, Perth, Hermione, Cairo) et 8 destroyers (4 Kelly et 4 Glowworn) fonçait cap au Nord-Ouest à 32 nœuds vers un petit port du Sud de la Crète : Sfakia. Elle devait y arriver aux environs de 17 heures.

La flotte partie d'Alexandrie à 3 h du matin éclatait en 3 groupes : une force navale comprenant les croiseurs Sheffield, Newcastle, Fidji, Jamaica et 4 destroyers type Glowworn se dirigeait vers Mycènes. Elle devait effectuer un bombardement de l'aérodrome vers 20 heures.

Deux croiseurs (Arethusa et Calcutta) et 5 destroyers type Cossak filaient à 29 nœuds vers un autre port du Sud de la Crète : Mélambes. Ils devaient l'atteindre vers 18 h 30 pour embarquer des troupes.

La 3e partie de l'escadre, la plus importante, comprenait les cuirassés Barham et Valiant, les croiseurs Sydney et Dido ainsi que 3 destroyers type Vampire. L'objectif était de bombarder les installations aéronavales de Scarpento afin de rendre inutilisables l'aérodrome et la base d'hydravions. A 16 h 30 le bombardement naval devait commencer.

Enfin un groupe de soutien formé du cuirassé Queen Elisabeth, du croiseur Southampton et de 4 destroyers type Hardy suivait à 25 nœuds les croiseurs qui devaient embarquer les troupes à Sfakia. Les Anglais prévoyaient qu'ils auraient vraisemblablement à faire face aux forces aériennes allemandes aussi avaient-ils organisé 2 raids aériens devant détourner l'attention des Germano-italiens.

Diversion dans les airs

A 13 h une force aérienne comprenant 6 Beaufighters, 6 Bristol Beauforts et 10 Blenheims s'envolait de l'aérodrome de Fouka, objectif : bombarder Eleusis en plein cœur du dispositif aérien allemand. Cependant qu'à la même heure 1 Albacore et 3 Sunderlands mettaient le cap vers Molaoi. Les Gladiators, Hurricanes et Fulmars assuraient la protection par roulement de l'escorte du Formidable (qui regagnait péniblement Alexandrie à 8 nœuds) ; ainsi que des aérodromes de Marsa-Mathrou et de Fouka, vitaux pour les Britanniques maintenant que leur porte-avions était devenu incapable d'assurer sa mission. Il faut d'ailleurs signaler que son pont d'envol endommagé bloquait à l'intérieur des hangars : 6 Swordfishs et 8 Albacores dont les Anglais auraient bien aimé se servir en ce moment. Le raid sur Eleusis était programmé pour 15 h 10. Celui sur Molaoi aux environs de 16 heures.

Les Germanos-Italiens ont des problèmes

En effet, leurs bases de Scarpento, Argos et Molaoi sévèrement endommagées empêchaient les Allemands de déployer leur aviation et, surtout, les obligeaient à concentrer un maximum d'appareils sur les autres aérodromes ce qui n'allait pas sans risque. Aussi avaient-ils envoyé 4 ME-110 et 27 DO-17 à Derna. Ceci pour permettre l'arrivée de 12 Z-506 et de 12 MC-200 sur la base de Tatoi. Pendant que 6 Z-501 rejoignaient Mycènes.

Le plan des Anglais était bon puisqu'il consistait à maintenir la pression avant la nuit sur les aérodromes précédemment endommagés et même d'attaquer de nouvelles bases (Mycènes).

L'opération tiroir

Cependant qu'avaient lieu ces préparatifs, les Britanniques évacuaient 3 000 hommes de la ligne de front et les dirigeaient vers les ports d'embarquement de Sfakia et Mélambes. De ces troupes, 1000 provenaient de Rethimo et 2 000 de la région de La Canée. Ceci laissait toujours les Anglais en position de force devant les effectifs allemands assez réduits qui leur faisaient face.

L'alerte est donnée

A 15 h 10, comme prévu, une vague de bombardiers britanniques surgit soudain dans le ciel grec ; venant de la mer, ils n'ont pas été détectés. Ils foncent droit sur la base d'Eleusis. Mais où sont les chasseurs allemands ? Les 6 ME-110 et les 6 FW-189 basés ordinairement à Eleusis servent en ce moment de protection au convoi de péniches qui fait route vers l'île de Crète. 12 ME-109 sont en cours de ravitaillement sur la base de Tatoi. 6 RE-2000 et 6 ME-109 couvrent Mycènes. Seuls 4 RE-2000 et 5 ME-109 sont en vol dans le secteur, couvrant le ravitaillement des 12 ME-109 de Tatoi. Ce sont ces 9 appareils qui tentent de s'opposer courageusement aux bombardiers britanniques. Mais ils arrivent trop tard pour empêcher le bombardement de l'aérodrome. Sur les 17 JU-88, les 9 HE-III et l'arado 196 qui se trouvaient au sol, seuls 10 JU-88 ont pu décoller en catastrophe. Et c'est la répétition de l'opération « Scarpento ». Le terrain encaisse 15.5 points de dégâts, la DCA 2 mais, ce qui est plus grave, il y a 10 appareils détruits au sol. 5 HE-111, 1 Arado et 4 JU-88. Poursuivis par les chasseurs germano-italiens, les bombardiers anglais, bientôt rejoints, sont attaqués par 5 ME-109 et 4 RE-2000 auxquels les Allemands ajoutent les 10 JU-88 qui ont réussi à décoller.

Le premier combat donne comme perte de part et d'autre :
1 RE-2000 + 1 ME-109 + 6 JU-88 chez les Germano-Italiens
1 Beaufort + 3 Blenheims chez les Britanniques
Il reste pour le 2ème combat :
Côté Anglais : 6 Beaufighters + 5 Beauforts + 7 Blenheims
Camps allemand : 4 ME-109 + 3 RE-2000 et 4 JU-88
Se jugeant par trop en infériorité numérique les Germano-Italiens rompent le combat.
A 15 h 30, un Arado-196 retour de mission repère en mer à une cinquantaine de Km de Scarpento une escadre anglaise comprenant 2 cuirassés, 2 croiseurs et 3 destroyers, cap droit sur l'île, vitesse 25 nœuds. Signal radio bien reçu, les Allemands font décoller à 16 h :
18 JU-87 de Mycènes
5 JU-87 de Scarpento
7 JU-88 d'Eleusis
4 SM-79 de Tatoi + 12 JU-87
Les instructions reçues par les chefs d'escadrille sont les suivantes :
— A 17 h une première attaque en piqué sera effectuée par 23 JU-87 (Mycènes + Scarpento) auxquels se joindront les 7 JU-88 d'Eleusis.
— A 17 h 30 aura lieu une seconde attaque avec 4 SM-79 + 12 JU-87 (ceux de Tatoi obligés d'atterrir à Mycènes pour se ravitailler en carburant). Les Allemands commencent à avoir des problèmes de logistique. Ces 16 appareils devront en priorité attaquer les unités navales endommagées lors du raid précédent.

Un ouragan de feu

A 16 h 30, comme prévu, l'escadre lourde britannique se présente devant l'île de Scarpento. Les 2 cuirassés catapultent leurs Walrus pour régler le tir. Deux appareils survolent l'objectif (aérodrome) pendant que les 4 autres surveillent le ciel aux quatre points cardinaux. A 16 h 35 les pièces lourdes britanniques ouvrent le feu, à 15 000 m.
Aussitôt un ouragan de fer et de feu s'abat sur l'aérodrome. A chaque salve, 16 obus de 381 pesant chacun une tonne partent en sifflant vers leur cible. A 17 h il ne reste pratiquement plus rien. Tout est bouleversé, anéanti. 188 points de dégâts sont signalés au parti germano-italien. Ici les stukas ne se poseront plus et de longtemps !

La vengeance tombe du ciel

A 17 h 05, le Walrus qui surveille les approches de l'île dans le secteur Nord signale l'arrivée d'une formation aérienne importante. Aussitôt les Anglais adoptent le dispositif anti-aérien prévu. Depuis déjà un bon moment les pilotes allemands n'ont plus besoin de compas pour guider leur vol. Depuis des kilomètres ils voient monter dans le ciel la fumée des incendies provoqués par le bombardement naval. Et c'est avec une froide détermination que, les dents serrées, ils piquent l'un après l'autre sur leur objectif. Eh oui, un seul objectif, le plus gros, le plus beau : le Valiant. Dans le hurlement des sirènes, ils foncent à travers le mur de feu de la DCA, lâchent leur cargaison mortelle et remontent le plus vite possible tachant de sauver leur peau après avoir distribué la mort. 23 JU-87 et 7 JU-88, cela représente pas mal de bombes lachées sur une unique cible. Impossible de le manquer. Un taille 1 à 25 nœuds cela représente en piqué une chance sur deux de toucher ! (50 %). Et le Valiant encaisse, il encaisse même beaucoup, l'addition est salée : à la mesure de la note à régler !
L'arbitre annonce aux Anglais *« 35, 25 points de dégâts »* et à tous : *« appareils abattus : 3 JU-88 et 5 JU-87.*
La vitesse du Valiant est tombée à 12 nœuds. Il est 17 h 15 l'escadre anglaise met cap au sud, mission remplie.
Pendant ce temps Molaoi a subi un bombardement aérien, 1 Albacore et trois Sunderlands ont causé 5,75 points de dégâts à la base. Ils sont interceptés sur le retour par 6 ME -109. Résultat du combat : 1 Sunderland abattu.

Sur mer

Pendant que se déroulaient ces événements qui avaient pour but d'empêcher l'intervention des stukas au Sud de l'île de Crète en les obligeant à intervenir sur la flotte et en neutralisant les aérodromes les plus rapprochés ; en mer, il y avait du nouveau.
Le convoi de péniches parti du Pirée se trouvait maintenant protégé par l'escadre de Tarente avec laquelle il avait fait la jonction. Mais les Italiens avaient détaché les 3 croiseurs légers (Montecucolli, Attendolo et E. Di Savoia) qui, accompagnés de 3 destroyers, contournaient à 15 h la pointe Sud-Ouest de l'île de Crète à 30 nœuds, dispositif en file, 2 destroyers devant, 1 en serre-file. Distance entre les navires 3 000 mètres, ce qui les mettait à l'abri d'un torpillage simultané (voir la fin des croiseurs légers de Malte).
A partir de 16 h 30 ce groupe naval croise devant Sfakia, ayant pris contact avec le sous-marin qui, depuis la nuit monte la garde devant ce port, les Italiens ayant prévu depuis le début du jeu que les Anglais rembarqueraient dans le secteur.
Aux environs de 17 heures, les vigies italiennes signalent l'arrivée de navires de guerre venant du Sud.
Que va-t-il se passer ? L'escadre de Messine se trouve à environ 3 heures de route dans l'Ouest, celle de Naples est bien trop au Nord pour pouvoir intervenir.
Que va faire le commandement germano-italien ?
Les Anglais vont-ils pouvoir rembarquer ?
La suite dans le prochain numéro de Casus Belli.

Jean Ricard

BIBLIOGRAPHIE

Beaucoup de joueurs d'Amirauté m'interrogent pour me demander des titres d'ouvrages donnant les caractéristiques des navires de guerre ou des avions de la dernière guerre mondiale. Hélas la plupart des ouvrages sérieux sont actuellement épuisés et on ne les trouve plus.
Je vous signale cependant que les éditions ATLAS ont consacré plusieurs numéros de leur « encyclopédie des armes » (parution hebdomadaire) pour traiter le sujet.

Nº	Consacrés aux...
5	porte-avions US de la bataille du Pacifique
8	bombardiers lourds de la 2ème guerre mondiale
18	cuirassés lourds de la 2ème guerre mondiale
23	avions d'attaque au sol de la 2ème guerre mondiale
38	hydravions (excellent numéro)
41	croiseurs (c'est le numéro qu'il faut posséder)
45	porte-avions japonais
62	sous-marins de l'axe (allemands-japonais-italiens)

Les numéros sont vendus au prix de 12 Frs et vos libraires peuvent vous les commander. Ce n'est pas cher et très bien documenté.

De la tête dans le plomb !

Fin d'une époque tour de Babel ? La figurine reprend du poil de martre et ses inconditionnels aimeraient bien se mettre tous au diapason, afin de favoriser toutes sortes de rencontres à l'échelon national. Voici les idées de base de la discussion; nous attendons vos courriers...

Ceux qui (*les pauvres !*) ne pratiquent pas encore, en France, les Jeux d'Histoire avec figurines considèrent celà comme une évidence : la période la plus pratiquée doit être, sans aucun doute, le Premier Empire. Napoléon et la Grande Armée ne font-ils pas partie, au tout premier rang, de notre patrimoine, de notre héritage historique ?
Et pourtant, aujourd'hui, en 1985, alors que les Jeux d'Histoire connaissent depuis 7 ou 8 ans un renouveau assez remarquable, les faits sont là : le Premier Empire est largement distancé parmi les périodes les plus jouées, il est distancé par l'Antiquité-Moyen Age.

Pourquoi cette primauté très réelle de l'Antique-médiéval ?

Deux raisons certainement, qui s'ajoutent et se complètent, bien que la première soit beaucoup plus importante que la seconde. D'abord, jusqu'à ces derniers mois, l'Antiquité-Moyen Age était jouée par tous les joueurs français avec la même règle, « La Flèche et l'Epée ». Ensuite, la quasi-totalité de ces mêmes joueurs pratique la même échelle de figurines, le 25 mm, qui représente environ 80 % des effectifs présentés sur nos tables de jeu; le 15 mm, en très forte expansion, ne représentant sans doute pas, pour sa part, plus de 20 % actuellement.

La situation en Premier Empire est bien différente

Les règles utilisant des fonds hexagonés sont bien mortes ; une récente tentative, avortée, de relance vient une fois de plus de le démontrer. Mais, il reste cependant au moins deux grandes écoles et d'autres plus petites. Les deux grandes sont respectivement :
—la règles anglaise de Bruce Quarrie, plus ou moins modifiée, jouée à Lyon (principal foyer napoléonien actuellement dans notre pays) et aussi dans certains clubs de l'Ouest.
—« Les Aigles » et leur filiation, joués en région parisienne, dans le Nord, l'Est et le Sud-Ouest.

Ces deux règles, ou plutôt groupes de règles, sont mises en œuvre avec des figurines de 25 mm le plus souvent, mais avec une percée très réelle du 15 mm, qui s'explique facilement pour des raisons tenant au prix, mais aussi à la peinture (moins variée dans les tenues que l'Antique-Médiéval) ; le Premier Empire s'accommode très bien de la petite échelle. Mais cette idée, poussée encore un peu plus loin, a conduit à l'intrusion d'un troisième partenaire sur le front des échelles de figurines : le 1/300e. Encore peu connue,cette échelle progresse de manière foudroyante, surtout en région parisienne. Mais ses particularités (à une si petite échelle, on raisonne par plaquettes plutôt qu'à la figurine individuelle) ont conduit au développement de règles autonomes, spécialement destinées au 1/300e, et difficiles à extrapoler sur le 25 mm ou le 15 mm.

Dispersion donc, dispersion sur tous les plans

Pas ou presque pas de langage commun. L'Antique-Médiéval a fait son succès sur le Championnat et sur l'unicité de la règle ; actuellement il marque un peu le pas, parce que l'unicité de la règle n'est provisoirement plus totale (nous y reviendrons peut-être un de ces jours...) et parce que quelques hurluberlus, heureusement isolés, se sont mis en tête de contester le Championnat. Quant au Premier Empire, il faut être clair : sa percée ne sera possible qu'avec un Championnat vivant (c'est en cours, les Lyonnais du KRAC s'y sont attelés) et avec une règle acceptée par tous, permettant la formation progressive des nouveaux joueurs et un jeu facile et aussi agréable dans chacune des trois échelles, 25 mm, 15 mm et 1/300e.
D'où le travail actuellement engagé pour obtenir un consensus général sur un système unique.

Le « cahier des charges » en est le suivant :

1)la règle doit être **jouable aux trois échelles pratiquées,**25 mm, 15 mm et 1/300e ; ceci comporte un jeu par plaquettes. Les pertes devraient être enlevées du jeu par plaquette entière, et non figurine par figurine.
C'est indispensable pour le 1/300e, et celà contribue à accélérer le jeu de manière considérable dans les deux autres échelles, ce qui n'est pas négligeable. Le système existe, il a été développé par J.J. Tramson ; il reste à le valider par des tests extensifs et à l'expliquer. C'est ce qu'on appelle le « système d'attrition ».
2)le jeu doit pouvoir comporter **plusieurs niveaux.** Les joueurs Premier Empire sont gens exigeants : ils en viennent très vite à rechercher une règle très perfectionniste. Il faut leur donner satisfaction, mais aussi, avec un « premier niveau » assez simple, permettre l'initiation des nouveaux joueurs. C'est évident dans le principe et assez compliqué à mettre en œuvre ; il faut, d'un niveau à l'autre, une vraie progression, et non pas des différences sensibles.
3)Ceci conduit tout naturellement à un troisième point sensible qui est particulier au Premier Empire : celui de **« caractéristiques nationales »**.Le Napoléonien peut se jouer « à plat » : un grenadier français égale un grenadier autrichien, un fantassin anglais des compagnies du Centre égale un mousquetier russe, et un conscrit de 1813 égale un landwehrien prussien. Mais il est bien entendu plus intéressant de moduler tout celà : l'infanterie anglaise tire mieux, les Russes ont un moral élevé dans la défensive, les Espagnols ont la panique facile, les Français se déplacent très vite en colonne et très moyennement en ligne, etc... Encore une fois, il s'agit de caractéristiques nationales, qui vont bien au-delà des différents types classiques de troupes, milices, réguliers, élite ou garde. C'est un moyen très réaliste de sophistiquer et de présenter le jeu, sans pour autant introduire de déséquilibre puisque, bien entendu, tout celà est repris dans le « budget », c'est-à-dire qu'il en est tenu compte pour fixer la valeur en points de chaque figurine.
4)Un quatrième et dernier point enfin : il faut arriver à une **séquence de jeu très précise**. Les amateurs de boardgames ou jeux sur carte connaissent bien ce problème : il n'y a pas de bon jeu sans une séquence précise et bien fichue. Les joueurs avec figurines, qui sont un peu des poètes, se satisfont parfois d'une certaine improvisation. C'est une erreur, une erreur à éviter si nous voulons réellement

parvenir à une règle qui soit un langage commun et qui soit jouée par tous, exactement dans les mêmes termes.
Voilà donc les principaux problème posés pour notre...

Opération « relance du Premier Empire »

Le travail a commencé, malheureusement il est encore un peu en ordre dispersé. Le principe généralement adopté est de partir des « Aigles » et de les améliorer : c'est sans aucun doute la règle la plus jouée, ses mécanismes sont simples, mais à la limite, ils le sont trop. Les joueurs les plus exigeants demandent des perfectionnements. Le Club de Toulouse (Les Chevaliers de Saint-Gilles) a effectué un très gros travail, en précisant en particulier jusqu'à l'extrême, les caractéristiques nationales. Mais le résultat est monumental, sans doute décourageant pour les débutants, et aussi parfois contestable : dans leur désir de rapprocher « Les Aigles » et la règle de Quarrie, les Toulousains ont parfois coupé dans les fantasmes de ce dernier, tendant à démontrer une fois pour toute, la supériorité de la ligne anglaise sur la colonne française. Et surtout, c'est l'œuvre de quelques leaders, bons connaisseurs du Premier Empire, mais qui n'ont pas cherché un consensus général, ni surtout l'adaptabilité de leur règle au 1/300e.

Le Fer de Lance, pour sa part, agissant pour le compte officiel de l'ensemble des Clubs parisiens et lorrains, est parti lui aussi des « Aigles » mais avec une démarche plus progressive. Dans un premier temps il s'agit, à l'intention des joueurs perfectionnistes, d'amender « Les Aigles » et d'en améliorer les mécanismes : on aura donc deux niveaux, « Les Aigles » à l'état brut pour débuter, et « Les Aigles » améliorés ensuite. Ce premier temps est réalisé, et nous développons plus bas une partie des amendements. Dans un second temps, pendant que le système amendé sera joué de manière extensive, une seconde série de perfectionnements va être étudiée et testée : le système d'attrition par plaquettes, permettant enfin l'unicité des échelles, et le perfectionnement de la séquence. Ceci devrait permettre d'aboutir, quelque part vers le mois de septembre 1985, à la règle recherchée, fonctionnant sur les mêmes principes mais à deux niveaux, et bénéficiant d'un consensus raisonnable.

L'essentiel des amendements apportés, dans un premier temps, à la règle « Les Aigles » porte sur :
— un tableau de pertes modifié
— des tableaux de caractéristiques nationales perfectionnés

Le but de cet article étant de provoquer des réflexions et des tests, afin de bien préparer la mise au point définitive de la règle, nous vous proposons ci-dessous le nouveau tableau de pertes, ainsi que les tableaux de caractéristiques nationales pour les grandes puissances. Dans la colonne « statut », E veut dire élite, R régulier, et M milicien. Dans les colonnes « mouvement », les chiffres entre parenthèses représentent le supplément de mouvement en cas de charge.

Tout ceci est bien entendu sujet à discussion : c'est l'objet même de la présente publication. □

Jean-Jacques Petit

PRUSSE

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMENT EN LIGNE	MOUVEMENT EN COLONNE	MOUVEMENT EN TIRAILLEUR	BUDGET PAR FIGURINE
GARDE	E	6	6	2	7	140 (30)	180 (40)	—	9,1
CHASSEUR GARDE	E	7	5	2	8	140 (30)	180 (40)	200	8,7
GRENADIER	E	5	5	2	6	120 (30)	160 (40)	—	7,5
MOUSQUET. et FUSILIER	R	4	4	1	4	100 (30)	140 (40)	—	4,3
CHASSEUR	R	5	4	1	6	120 (30)	160 (40)	180	5,9
LANDWEHR	M	3	4	1	3	80 (20)	120 (30)	—	3
GARDE DU CORPS	E	—	7	3	7	260 (70)	300 (80)	—	11,8
DRAGON GARDE	E	4	7	3	6	260 (70)	300 (80)	—	10,8
ULHAN, COSAQUE GARDE	E	—	6	4	6	320 (80)	360 (90)	380	10,6
HUSSARD GARDE	E	4	6	2	6	320 (80)	360 (90)	380	9,6
CUIRASSIER	R	—	7	3	6	240 (60)	280 (70)	—	10,7
DRAGON	R	4	6	2	5	260 (70)	300 (80)	—	8,5
ULHAN	R	—	5	4	5	320 (80)	360 (90)	380	8
HUSSARD, CHASSEUR	R	4	5	2	5	320 (80)	360 (90)	380	7
LANDWEHR ULHAN	M	—	4	2	3	300 (80)	340 (90)	360	5
LANDWEHR	M	—	4	1	3	300 (80)	340 (90)	360	4,5

L'armée de 1815, plus 20 aux mouvements de l'infanterie, budget + 0,6.
Les chasseurs et les hussards sont armés d'une carabine rayée.
Les cuirassiers ne furent équipés de la cuirasse qu'en 1815. Avant, les considérer comme dragons.

ARTILLERIE	STATUT	FEU	CALIBRE	NOMBRE DE PIECES	MOUVEMENT	DISTANCE DE TIR	NOMBRE DE FIGURINES	BUDGET PAR BATTERIE
GARDE A PIED	E	9	12	8	140	1200	5	100
GARDE A CHEVAL	E	9	6	8	220	900	5	90
LIGNE POSITION	R	9	12	8	100	1200	6	110
LIGNE A PIED	R	9	6	8	140	900	5	75
LIGNE A CHEVAL	R	9	6	8	220	900	5	80

GRANDE BRETAGNE KGL

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMENT EN LIGNE	MOUVEMENT EN COLONNE	MOUVEMENT EN TIRAILLEUR	BUDGET PAR FIGURINE
FOOT GUARD	E	7	6	2	8	160 (3)	200 (40)	—	10,8
FUSILIER, ROYAUX, CIE et BATAILLON d'ELITE	E	6	5	2	7	160 (30)	200 (40)	180	9,3
LIGNE	R	5	4	1	5	140 (30)	180 (40)	—	6,1
LEGER	R	6	4	1	5	140 (30)	180 (40)	200	7
HIGHLANDER	R	5	5	1	6	140 (30)	180 (40)	—	7,3
RIFLES	E	6	4	1	6	160 (30)	200 (40)	220	8,5
HOUSE HOLD	E	5	7	3	7	260 (70)	300 (80)	—	12
DRAGON GARDE	R	4	6	2	6	240 (60)	280 (70)	—	8,9
DRAGON	R	4	6	2	5	240 (60)	280 (70)	—	8,4
HUSSARD-DRAGON LEGER	R	4	5	2	5	300 (80)	340 (90)	360	7,7

ARTILLERIE	STATUT	FEU	CALIBRE	NOMBRE DE PIECES	MOUVEMENT	DISTANCE DE TIR	NOMBRE DE FIGURINES	BUBGET PAR BATTERIE
ARTILLERIE A PIED	R	9	9	6	140	1000	4	85
ARTILLERIE A CHEVAL	R	9	6	6	220	900	4	75

FRANCE

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMENT EN LIGNE	MOUVEMENT EN COLONNE	MOUVEMENT EN TIRAILLEUR	BUDGET PAR FIGURINE
VIEILLE GARDE	E	6	7	3	8	180 (40)	220 (50)	—	11,7
MOYENNE GARDE-MARIN	E	6	6	2	7	180 (40)	220 (50)	240	10,2
JEUNE GARDE	R	5	4	2	6	160 (30)	200 (40)	220	6,8
GRENADIER	E	5	5	2	6	160 (30)	200 (40)	—	8,7
CARABINIER	E	6	5	2	6	160 (30)	200 (40)	220	9,9
FUSILIER	R	4	4	1	4	140 (30)	180 (40)	—	5,4
CHASSEUR	R	5	4	1	4	140 (30)	180 (40)	200	6,4
VOLTIGEUR	E	6	5	1	6	160 (30)	200 (40)	210	9,5
DRAGON-CONSCRIT	R	4	3	1	3	120 (30)	160 (40)	180	4,2
GRENADIER GARDE	E	5	8	4	8	260 (70)	300 (80)	—	14,8
DRAGON-GENDARME GARDE	E	5	8	3	8	260 (70)	300 (80)	—	14,3
LEGER GARDE	E	4	6	2	7	340 (80)	380 (100)	400	11,7
LEGER JEUNE GARDE	R	3	5	2	6	340 (80)	380 (100)	400	9,2
LANCIER GARDE	E	4	6	5	7	340 (80)	380 (100)	400	13,2
LANCIER JEUNE GARDE	E	3	5	4	6	340 (80)	380 (100)	400	11,2
CUIRASSIER CARABINIER	R	—	8	3	6	240 (60)	280 (70)	—	12,7
DRAGON	R	4	6	2	5	260 (70)	300 (80)	—	9,3
LANCIER	R	4	5	4	5	320 (80)	360 (90)	380	9,6
HUSSARD CHASSEUR	R	4	5	2	5	320 (80)	360 (90)	380	8,6

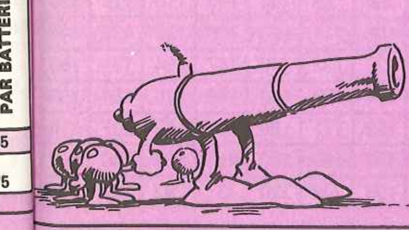
Les carabiniers étaient en habit avant 1809. Après 1809, ils portent la cuirasse. Lire les coefficients soit chez les dragons, soit chez les cuirassiers, selon le cas.

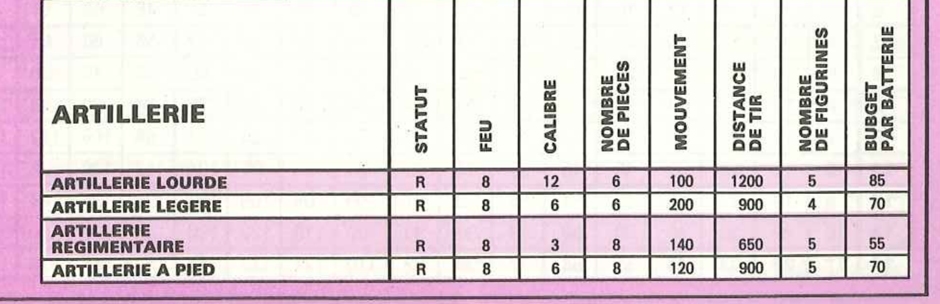
ARTILLERIE	STATUT	FEU	CALIBRE	NOMBRE DE PIECES	MOUVEMENT	DISTANCE DE TIR	NOMBRE DE FIGURINES	BUDGET PAR BATTERIE
GARDE A PIED	E	10	12	8	140	1200	6	160
GARDE A CHEVAL	E	10	6	6	280	900	5	120
RESERVE	R	9	12	8	120	1200	6	130
LIGNE A PIED	R	9	8	8	160	1000	5	100
LIGNE A CHEVAL	R	9	4	6	260	800	4	80



AUTRICHE

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMENT EN LIGNE	MOUVEMENT EN COLONNE	MOUVEMENT EN TIRAILLEUR	BUDGET PAR FIGURINE
GRENADIER	E	5	6	2	6	140 (30)	180 (40)	—	8,4
FUSILIER-FRONTIERE	R	4	4	1	4	110 (30)	150 (30)	—	4,3
CHASSEUR	R	6	4	1	5	140 (30)	180 (40)	200	6
LANDWEHR	R	3	3	1	3	80 (20)	120 (30)	—	2,6
CUIRASSIER	R	—	7	3	6	240 (60)	280 (70)	—	10,9
DRAGONS ET CHEVAUX LEGERS	R	4	6	2	5	260 (70)	300 (80)	—	8,5
ULHAN	R	—	5	4	5	320 (80)	360 (90)	—	8,8
HUSSARD	R	4	5	2	5	320 (80)	360 (90)	380	7,8
LANDWHER HUSSARD	R	3	4	1	3	320 (80)	360 (90)	380	5,3





ARTILLERIE	STATUT	FEU	CALIBRE	NOMBRE DE PIECES	MOUVEMENT	DISTANCE DE TIR	NOMBRE DE FIGURINES	BUBGET PAR BATTERIE
ARTILLERIE LOURDE	R	8	12	6	100	1200	5	85
ARTILLERIE LEGERE	R	8	6	6	200	900	4	70
ARTILLERIE REGIMENTAIRE	R	8	3	8	140	650	5	55
ARTILLERIE A PIED	R	8	6	8	120	900	5	70

RUSSIE

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMENT EN LIGNE	MOUVEMENT EN COLONNE	MOUVEMENT EN TIRAILLEUR	BUDGET PAR FIGURINE
GRENADIER GARDE	E	5	7	3	8	160 (30)	200 (40)	—	10,8
CHASSEUR GARDE	E	6	6	2	7	160 (30)	200 (40)	220	10,6
GRENADIER	E	5	6	2	6	140 (30)	180 (40)	—	8,9
CHASSEUR GRENADIER	E	5	6	2	6	160 (30)	200 (40)	220	9,9
CHASSEUR	R	5	5	1	5	140 (30)	180 (40)	200	7
MOUSQUETAIRE et FUSILIER	R	4	5	1	5	120 (30)	160 (40)	—	6
CUIRASSIER GARDE	E	—	8	4	8	240 (60)	280 (70)	—	15,2
DRAGON GARDE	E	4	7	3	7	260 (70)	300 (80)	—	12,7
ULHAN et COSAQUE GARDE	E	—	6	4	7	320 (80)	360 (90)	380	12,6
LEGER GARDE	E	4	6	2	7	320 (80)	360 (90)	380	11,6
CUIRASSIER	R	—	7	3	5	220 (60)	260 (70)	—	11
DRAGON	R	4	6	2	5	240 (60)	280 (70)	—	9,2
ULHAN et COSAQUE REGULIER	R	—	5	4	5	300 (80)	340 (90)	360	9,5
HUSSARD	R	4	5	2	5	300 (80)	340 (90)	360	8,5
COSAQUE IRREGULIER	M	—	3	3	4	320 (80)	360 (90)	380	6

Lorsque la règle permet un mouvement de charge, les cosaques irréguliers peuvent en faire deux sans aucune généralité (pas d'obligation de contact avec l'ennemi lors du premier mouvement). Les cosaques irréguliers ont un socle de 30 mm mais sont considérés en tirailleurs.

ARTILLERIE	STATUT	FEU	CALIBRE	NOMBRE DE PIECES	MOUVEMENT	DISTANCE DE TIR	NOMBRE DE FIGURINES	BUBGET PAR BATTERIE
ARTILLERIE GARDE A PIED	E	10	12	12	100	1200	10	230
ARTILLERIE LEGERE GARDE	E	10	6	12	140	900	8	165
ARTILLERIE DE POSITION	R	9	12	12	80	1200	10	195
ARTILLERIE GARDE CHEVAL	E	10	6	12	240	900	8	180
ARTILLERIE LEGERE	R	9	6	12	120	900	8	140
ARTILLERIE CHEVAL LIGNE	R	9	6	12	220	900	8	155

GENIE

— Un sapeur construit par période, deux centimètres de pont sur 1,5 cm de front.

— Un tir d'artillerie à demi-portée détruit la construction de la période sur 3 cm de large et provoque des pertes sur les figurines ou travail affectés d'un coefficient 1.

— Un sapeur bâtit un abri léger, soit 1,5 cm par période, à condition d'être à moins de 20 cm d'une maison ou d'un bois.

— Haie ou abri léger est détruit sur 1,5 cm avec une figurine en une période.

— Mur ou abri dur est détruit sur 1,5 cm avec une figurine en deux périodes.

— Maison ou redoute est détruite sur 1,5 cm avec une figurine en trois périodes.

— Une figurine du génie encloue une batterie d'artillerie en 1/4 de période si les canons sont abandonnés par leurs servants.

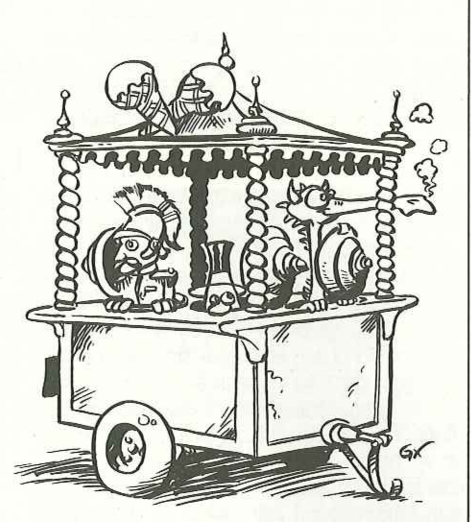
— Quand tous les artilleurs sont éliminés, les figurines du génie peuvent servir une pièce avec — 1 au tir.



NOUVEAU TABLEAU DES PERTES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
-5	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5
-4	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5
-3	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	8
-2	0	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
-1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	9	9	10	10	11	12	12	13	13	14	14
1	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19	20
2	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	16	17	18	19	21	22	23	24	26	27	28	30	32
3	2	3	5	6	8	9	11	13	14	16	18	19	21	22	24	25	27	29	30	32	33	34	36	38
4	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48
5	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	52	54	57	60
6	3	6	9	13	16	19	22	25	28	32	35	38	41	45	48	51	54	57	60	64	67	70	73	76
7	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96
8	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
9	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120	128	132	138	144
10	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	147	154	161	168
11	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160	168	176	184	192
12	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	171	180	189	198	207	216
13	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
14	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198	209	220	231	242	253	264

Tutti Frutti



Tutti Frutti, une nouvelle rubrique ni coccinelle, ni papillon, qui se propose d'explorer ce labyrinthe qu'on appelle les Jeux de Simulation. Au menu d'aujourd'hui, La Taverne d'Ali Baba ou... comment mettre un nom sur chaque parfum.

Il y a près de deux ans, quand les éditions M.A. m'ont demandé d'écrire un livre sur les jeux de simulation, ma première réaction fut pleine d'enthousiasme. Mais j'arrivai à grand peine à dépasser les cent pages et les affres de l'incertitude ne me permirent pas d'aller plus loin : après avoir envoyé le plan du livre au panier, je m'écroulai lamentablement, confronté à une liste de plusieurs centaines de jeux qui s'allongeait un peu plus chaque jour sans arriver à classer les nouveaux venus dans le mêmes catégories que les autres...

Dans la jungle...

Il existe à l'heure actuelle près de 900 titres de jeux de simulation disponibles sur le marché international. Si l'on ajoute à cela les titres dont le tirage a été épuisé et qui n'ont pas été réédités, on peut estimer à près de 1300 le nombre de jeux de simulation *différents* publiés depuis 1952, date à laquelle Charles Roberts fit paraître un jeu intitulé « Tactics », le premier wargame du genre. Le plan du livre fut complètement remanié, en tenant compte de l'impossibilité manifeste de traiter de *tous* les jeux de simulation en un seul ouvrage *.

Il existe encore aujourd'hui en France une grande confusion quant aux noms à donner à ces nouveaux jeux. Alors qu'aux Etats-Unis, le phénomène des jeux de simulation s'est étalé sur plus de vingt années, en France, cela ne fait que six ou sept ans qu'il a commencé à toucher un public significatif. On a donc vu arriver, en un laps de temps très court, toutes une masse de jeux, la plupart importés, dont les appellations multiples ne faisaient qu'ajouter à la confusion régnante. Jeux d'Histoire, jeux de guerre, jeux de stratégie, wargames... Autant de termes qui, dès le début, recoupaient souvent des jeux très différents entre eux : les jeux de simulation historique avec figurines en plomb, les wargames à base de grille hexagonale ou les jeux de diplomatie, pour ne prendre que trois des catégories les plus connues. Avec l'arrivée en force des jeux de rôles en 1980-81, la tendance générale fut de ramener cette immense kaléidoscope à l'opposition wargames/jeux de rôles, celle-ci venant se juxtaposer à l'opposition histoire/fantastique. Le réalisme froid des wargames était ainsi opposé à l'imaginaire débridé des jeux de rôles, chacun y allant de son anecdote caricaturale sur les joueurs de l'un ou l'autre camp suivant ses préférences personnelles. Mais, très vite, ce cadre étriqué a éclaté sous une avalanche de thèmes et de mécanismes inédits venant brouiller à nouveau les pistes. La science-fiction, l'horreur, l'aventure, l'économie, la série noire, le sport, l'érotisme, l'humour-dérision, la politique et la psychologie sont venus s'ajouter aux catégories déjà présentes sur le marché.

** C'est la raison pour laquelle le livre paru en janvier de cette année, s'intitule « Jeux de simulation/wargames ». Après deux chapitres généraux sur l'historique des jeux de simulation et les marchés américain et français, ce livre traite en effet essentiellement des wargames, avec notamment plus de 700 titres répertoriés par ordre chronologique et par thème.*
Deux autres ouvrages sont à l'heure actuelle en chantier qui viendront compléter — du moins, je l'espère — celui déjà paru. Ils devraient s'intituler respectivement « Jeux de simulation/Pouvoir et Diplomatie » et « Jeux de Rôles ».

Simulation ?

Il s'imposait alors de trouver un terme générique pour tous ces jeux : le terme « jeux de simulation » s'est affirmé progressivement. Certains continuent, à tort à mon avis, de l'opposer à « jeux de rôles », comme si les jeux de rôles n'étaient pas aussi des jeux de simulation ! On retrouve là, de façon déformée, le débat qui opposait il y a quatre ou cinq ans les wargameurs aux joueurs de Donjons et Dragons. Les premiers faisaient valoir que simulation était synonyme de réalisme, donc de sérieux, à ne pas confondre avec le délire inquiétant des émules de Tolkien. Les choses ont bien évolué depuis, d'une part grâce à l'arrivée sur le marché de wargames encore plus sophistiqués, prouvant bien que la notion de réalisme est tout relative, et d'autre part grâce à l'augmentation considérable du nombre de joueurs. Cette augmentation des effectifs a amené un décloisonnement décisif entre les différentes catégories du jeu de simulation et il n'est pas rare de voir un joueur passer du wargame au jeu de rôles et vice et versa. Il est vrai qu'il existe désormais des jeux de rôles à thème historique, des wargames à thème fantastique et des simulations qui empruntent des mécanismes aux deux pour les réunir en un seul et même jeu.

Mais revenons à notre tentative de définition. Une fois que l'on tient le label « jeu de simulation », il faut bien justifier sa spécialité par rapport aux autres formes de jeux, essentiellement les jeux de réflexion abstraits (Dames, Echecs, Go) et les jeux de société classiques. Autrement dit, qu'est-ce qui différencie un jeu de simulation des générations de jeux qui l'ont précédé ? On ne peut plus se contenter d'affirmer que cela est dû à l'originalité des thèmes proposés ou à leur soi-disant réalisme. Puisqu'il faut une définition, j'opte pour la suivante : **un jeu de simulation est un jeu dont les mécanismes s'intègrent dans un espace-temps cohérent, fini et concret.** Pour chaque simulation, c'est cet espace-temps, inspiré d'une période historique ou d'un monde imaginaire, qui va servir de référence aux codifications et quantifications nécessaires. Le degré de difficulté d'un jeu de simulation va donc dépendre de la multiplicité des mécanismes proposés — ce qui est le cas de tous les jeux — mais aussi du degré de sophistication de l'univers de référence. Cette sophistication ne s'obtient pas seulement par une accumulation de détails concernant les situations et les actions possibles. Elle s'obtient surtout par la complexité et le nombre de combinaisons pouvant influer sur la prise de décision, la forme de l'action et les transformations qui en découlent. Au moment de la conception d'un jeu de simulation, il s'établit un va-et-vient constant entre le thème retenu et les mécanismes qui lui donnent progressivement corps. Le concepteur cherche ainsi à obtenir la relation la plus harmonieuse possible entre le niveau de simulation, l'échelle temporelle et spatiale, les formes de mouvements et d'affrontements, et les relations directes entre joueurs. En ce sens, plus que de réalisme, il faut parler ici de **crédibilité** du jeu ainsi obtenu. Pendant longtemps, on a cherché cette crédibilité dans une plus grande complexité des règles. On se rend compte aujourd'hui qu'elle dépend avant tout d'un dosage réussi entre les différents mécanismes qui servent à illustrer l'univers choisi et ses contradictions.

C'est le lien étroit existant entre le thème et les mécanismes qui justifie, pour ce genre de jeux, l'utilisation du terme « simulation ». Il en est autrement avec les jeux de société classiques.

Parmi ceux-ci, le cas le plus connu et le plus caricatural est celui du Jeu de l'Oie. Encore aujourd'hui, nombreux sont ceux qui croient qu'en plaquant un nouveau thème sur un mécanisme identique on obtient un nouveau jeu !

Le cas du Monopoly est plus particulier. C'est, en effet, un jeu à deux niveaux. On a d'une part un jeu de parcours classique (type Jeu de l'Oie, Petits Chevaux, etc), et, d'autre part, une relation entre joueurs obtenue en leur permettant de prendre possession de certaines cases et en instaurant un système économique rudimentaire mais bien réel, à partir justement des titres de propriété des cases en question. Quoique restant très dépendant du mouvement des pièces, ce deuxième niveau de jeu n'en a pas moins sa dynamique propre, du moins tant que les titres de propriété ne sont pas définitivement attribués. Ensuite, le premier niveau de jeu reprend le dessus et les fins de partie au Monopoly sont généralement fort ennuyeuses : il n'y a plus rien à faire qu'à suivre le dé comme un chien suit son maître...

Tout dans le mouvement

C'est d'ailleurs dans le domaine du déplacement des pièces que l'originalité des jeux de simulation est la plus visible. Dans les jeux de réflexion classiques, les joueurs restent maîtres du déploiement des pièces mais celui-ci a un caractère abstrait. Il dépend d'une grille géométrique neutre, échiquier, damier ou go-ban, et les pièces, dont l'origine remonte presque à la nuit des temps, n'ont plus qu'une valeur symbolique. Ce sont donc des jeux de stratégie ou de tactique à l'état pur, dont l'aspect simulation, présent très probablement au moment de leur conception, a été gommé par des siècles de pratique. Les jeux de société, plus proches de nous, procèdent à l'inverse : un thème particulier, souvent d'actualité, sert de toile de fond mais les décisions concernant les mouvements vont dépendre le plus souvent du hasard pur et simple. Les jeux de simulation échappent à ces deux logiques. Toute conception de mouvement, ou plus généralement d'action, y a pour *unité* de référence les *capacités physiologiques d'un être humain en bonne santé sur terre.* La quantification des mouvements qui s'en suit va dépendre de nombreux éléments, parmi lesquels on trouve :

— l'échelle spatio-temporelle retenue (une séquence de jeu équivaut à combien de temps réel ?).

— les caractéristiques des personnages ou des groupes d'individus représentés (morphologie, entraînement, endurance, etc) toujours en relation aux caractéristiques propres à l'homme.

— les propriétés du milieu environnant (terrestre, liquide, aérien, densité, configuration, gravité, etc.).

On arrive ainsi à définir les capacités de n'importe quel personnage dans n'importe quel milieu, du moment que l'on est prêt à admettre qu'un dragon peut avoir la force de 30 hommes et l'endurance de 50, ou qu'un unité de cavalerie napoléonienne est 1,2 fois plus rapide que ses collègues anglais ou prussiens à la même époque. Tout l'art du concepteur consiste alors à rendre le plus crédible possible l'ensemble des mécanismes qui donnent vie à une simulation. La seule différence entre les simulations historiques et les simulations imaginaires est que les premières ont l'avantage (ou l'inconvénient, cela dépend) de pouvoir se référer à des témoignages ou des analyses basés sur des faits réels).

Le choix des critères qui vont régler les actions dans un jeu de simulation pose inévitablement le problème du niveau de simulation le plus adéquat.

Le niveau de simulation d'un jeu exprime non seulement la façon dont le concepteur a voulu rendre l'univers représenté, et notamment son échelle spatio-temporelle, mais aussi le mode de réflexion ludique qui le sous-tend. Autrement dit, le choix d'un niveau de simulation spécifique répond à la question : à quel niveau les décisions qui orientent le cours de la partie sont-elles prises ? On arrive à faire rentrer à peu près tous les jeux de simulation parus à ce jour dans six niveaux de simulation distincts : grand-stratégique, stratégique, opérationnel, tactique, sub-tactique et personnel. Ici aussi, on a cru à un certain moment pourvoir classer les différentes catégories de jeux de simulation suivant leur niveau de simulation. C'est à ce moment-là que sont apparus les termes « jeux de stratégie », « jeux de tactique », etc. Tant que les wargames étaient uniquement des jeux de niveau tactique, opérationnel ou stratégique, et les jeux de rôles des jeux de niveau personnel, cela pouvait aller. Mais, à partir du moment où des wargames tels que Squad Leader ou Cry Havoc sont arrivés sur le marché, et que certains jeux de rôles ont permis aux personnages principaux de se faire accompagner par quelques « amis », voire une troupe toute entière, cette distinction basée sur le niveau de simulation n'avait plus de sens. L'échelle de temps et d'espace utilisée dans Cry Havoc et Siege est tout à fait compatible avec des scénarios de jeux de rôles médiévaux ou fantastiques. Les figurines qui vont sortir bientôt pour ces deux jeux en sont la conséquence logique.

Devant cette impossibilité de classer les jeux de simulation par thème ou par niveau de simulation, j'ai donc orienté mes recherches en fonction d'un paramètre plus pragmatique : le nombre de joueurs. Puis je me suis intéressé progressivement à la théorie mathématique des jeux, dont l'un des fondements est précisément l'étude des relations qui s'établissent entre les joueurs. Diverses techniques d'analyse des décisions peuvent intervenir simultanément dans un problème, mais pour la théorie mathématique des jeux il s'agit d'un problème de jeu lorsque sa difficulté est particulièrement liée à la présence de plusieurs centres de décision. C'est souvent le cas des problèmes politiques, économiques, diplomatiques ou militaires. Dans une telle situation, il y a place pour deux facteurs essentiels : la **coopération** et la **lutte.** On peut définir ainsi trois classes de jeux selon le rôle qu'y jouent la coopération et la lutte :

— les jeux de coopération à l'état pur. Les joueurs forment alors une coalition et l'on assiste à une agrégation des préférences individuelles au profit de l'intérêt général.

—les jeux de lutte à l'état pur. Aucune coopération n'y est possible. Ce sont, en fait, des duels et ils représentent la partie la plus achevée de la théorie des jeux. C'est probablement pour la même raison qu'ils sont très largement dominants parmi les jeux sur ordinateur.

— les jeux de lutte et de coopération. Les intérêts des joueurs peuvent y être à la fois concordants et divergents. Ce genre de jeux se prête évidemment mieux que les duels à la représentation des situations réelles, mais il est plus difficile de les étudier systématiquement. Selon les modalités de communication entre les joueurs et les possibilités de formation et d'évolution des alliances, la coopération peut prendre, en effet, des formes très variées.

Comme on peut le voir, ces trois classes recoupent les trois principales familles de jeux de simulation : les jeux de rôles, les wargames et les jeux de diplomatie. Cela explique notamment que l'on retrouve dans les jeux de diplomatie des mécanismes propres aux wargames et d'autres plus particuliers aux jeux de rôles. Cette classification a également comme avantage de préciser l'utilisation du terme « wargame », qui a servi à un moment donné en France à désigner l'ensemble des jeux de simulation, puis tous les jeux qui n'étaient pas des jeux de rôles quand ceux-ci se sont affirmés comme une famille à part entière. Désormais le terme de wargame s'applique uniquement à des jeux simulant des situations conflictuelles entre deux camps et qui ne peuvent être résolues que par l'affrontement. On en revient ainsi à une définition très proche de la signification première donnée à ce mot.

Cavalier seul...

Si tous les jeux de simulation que j'ai eu à classer pour l'instant rentrent dans l'une de ces trois classes de jeux, il me faut admettre que certains me donnent du fil à retordre. C'est notamment le cas des jeux de lutte et de coopération qui privilégient beaucoup un aspect par rapport à l'autre, mais c'est aussi le cas des jeux en solitaire. Qu'ils soient sous forme de programmes pour micro-ordinateur, de livres ou de jeux conventionnels, les jeux en solitaire forment une catégorie très particulière puisque, par définition, il n'y a pas d'intervention de la part d'un autre joueur ou même d'un maître de jeu. Cette absence totale de part subjective dans le déroulement du jeu, en dehors de la part qu'y apporte le joueur lui-même, tend à déplacer le centre d'intérêt du jeu, surtout s'il est soumis à une pratique intensive. Assez vite, le joueur, sachant que le nombre de solutions est limité, va chercher à décrypter les critères qui ont servi à établir les solutions plus qu'à développer son propre jeu. Plus le jeu proposé est simple, plus cette tendance s'accentue. D'un jeu de simulation « figé », on arrive ainsi à un jeu de déduction somme toute assez classique. Je serais heureux de connaître, à ce sujet, l'opinion de joueurs qui ont une bonne pratique du jeu en solitaire, quelle que soit sa forme. □

Duccio Vitale

Cette rubrique ne s'érigeant pas en encyclopédie incontestable, vous êtes d'ailleurs invités à nous faire part de vos propres opinions sur les sujets traités, qu'elles soient complémentaires ou opposées.

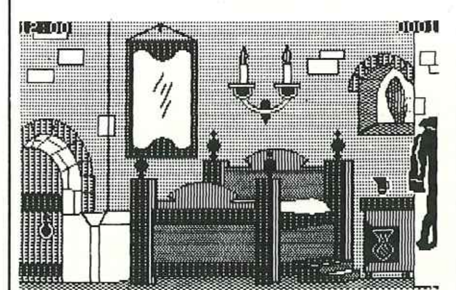
Ludotique



Voici un jeu d'aventure en français, graphique, en couleurs, et — selon la disquette de démonstration qui nous est parvenue — doté d'un scénario très original : vers 1765, sur le plateau du Gévaudan, la Bête, un loup garou, rôde à chaque pleine lune. Mais cette fois, il a été pris en chasse, et blessé. Le lendemain, vous vous réveillez avec une blessure au bras : le loup garou, c'est vous ! Il vous reste 12 heures pour trouver l'antidote, sinon... Ce scénario n'est original que par le nom, il a été pompé sans vergogne sur un jeu américain, « Race For Midnight » (Avant-Garde Productions). Heureusement, le travail de la **C.I.L.** (Compagnie Informatique Ludique) ne s'est pas limité à un travail de traduction : à partir du même scénario de base, tout a été reconstruit (plan, images, objets...).

Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue de manière élaborée, avec analyse syntaxique correcte. Le programme ne comprend pas toujours ; ce n'est pas dû à un défaut d'analyse, mais plutôt au fait que des cas n'ont pas été prévus (tare normale dans tout jeu d'aventure). Cependant, l'effort est méritoire et l'usage avisé d'un synonyme débloque en général une incompréhension. Le graphisme est assez réussi, par contre les animations que l'on y trouve sont un peu ratées. Pour relever ce détail, lorsqu'on entre dans une boutique, le tenancier vous parle... vraiment : *« Que désirez-vous »,* dans un français intelligible. Les dessins sont variés (sauf quand on est perdu dans le marais) et nombreux (environ 90 images).

Signalons de plus que ce jeu ne « bloque » pas le joueur : celui-ci peut explorer toute la région (ce qui n'est pas une mince affaire), sans avoir besoin de matériel à récupérer avant, (hormis le pain à la taverne, sans lequel vous mourrez de faim). Détail amusant : le programme est muni d'un compte à rebours qui débute à 12 heures. Et dans la même minute, vous mourrez si vous n'avez pas mangé le pain !!!. En effet, le temps passe vraiment lentement (ou c'est le joueur qui est très rapide : une cinquantaine d'actions par minutes...). On trouve aussi un petit détail qui gache un peu le scénario : la possibilité de rajouter du temps (on peut disposer de plus de 12 heures pour réussir à trouver l'antidote), contre des points en score. La CIL n'a pas, à mon avis, utilisé pleinement les possibilités qu'offre une gestion du temps. Cela mis à part, *La Bête du Gévaudan* est un bon jeu d'aventure, qui, pour un prix raisonnable (450 Frs), mérite de figurer dans votre ludothèque. Pour **Apple.**



KIKEKANKOI

Kikèkankoi est un jeu d'aventure en français, en couleurs, pour **Amstrad.** Le scénario est un peu faible (aller retrouver une belle jeune fille prisonnière...). Le dialogue joueur-machine se fait de façon élaborée : *« Je prends la lampe »*... cet analyseur n'est pas trop mauvais, mais un peu faible question vocabulaire. On peut déplorer l'absence de documentation, une page de texte avant que le jeu commence, et c'est tout. Le joueur est donc parachuté dans un univers hostile sans explications préalables, ce qui fait toujours plaisir... Question scénario, c'est un peu dur : on trouve de nombreux pièges mortels, que l'on ne peut pas éviter avant de les avoir essayé : par exemple, dans une pièce, on trouve un anneau sur le mur ; en le tirant, des serpents cachés apparaissent et vous tuent. Aussi faut-il recommencer souvent (on peut sauver le jeu, mais sur cassette, c'est un peu laborieux). Dans de nombreux cas, une seule commande débloque une situation, et il faut beaucoup de perspicacité pour progresser dans ce jeu.

Question graphisme, c'est simple et schématique (on est loin des dessins de « Dark Cristal », sur apple, qui a pourtant une résolution graphique inférieure). On peut regretter que ce programme n'utilise pas toutes les capacités graphiques de l'amstrad, supérieures à la plupart des machines de sa gamme, (seule la moitié de l'écran est utilisée pour le dessin).

Kikekankoi est un jeu **loriciel,** nécessitant pas mal de réflexion, qui, pour un prix modeste (150 frs), mérite le détour.

ULTIMA 3 VF

On vous avait bien dit, dans C.B. 18, qu'Ultima 3 (jeu de rôle sur ordinateur) était un jeu démentiel. Vous n'étiez pas emballé, peu apte à la traduction simultanée. Maintenant, plus d'excuses, il est traduit avec finesse par Pierre Rosenthal, et disponible partout.

Quelques mots sur cette version : l'emballage, petit et en plastique, est assez nul, mais les livres parcheminés fournis sont somptueux. La grande carte du monde est en papier, on regrette la peinture sur tissu de la V.O.

L'esprit du jeu est respecté, on peut néanmoins déplorer deux détails : une rude reconversion vous attend si vous avez déjà pratiqué la version américaine : les 26 touches utiles ont été traduites (Cast a spell devient Lancer un sort, Look devient Yeux, etc...). De plus, Ultima 3 VF est lent durant les accès-disques. Dernier point, le prix (650 F) est élevé (presque autant que l'édition américaine).

ur ordina-

ération.
e à la fois
de jeux se
luels à la
mais il est
quement.
tion entre
mation et
ation peut
riées.
classes re-
de jeux de
rgames et
ne notam-
de diplo-
wargames
de rôles.
ume avan-
me « war-
donné en
s jeux de
taient pas
nt affirmés
sormais le
uement à
flictuelles
être réso-
vient ainsi
gnification

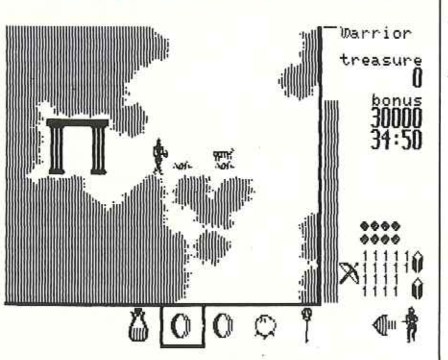
j'ai eu à
une de ces
mettre que
dre. C'est
tte et de
up un as-
aussi le cas
ous forme
eur, de li-
s jeux en
articulière
d'interven-
nême d'un
e de part
u jeu, en
joueur lui-
'intérêt du
que inten-
nt que le
chercher à
établir les
propre jeu.
cette ten-
imulation
déduction
is heureux
de joueurs
n solitaire,

ccio Vitale

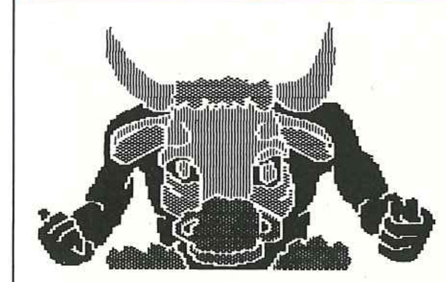
geant
ontes
s invi
e vos
sujets
com-
es.



GEMSTONE WARRIOR



Gemstone Warrior est un jeu d'action, à mi-chemin entre le jeu de rôle (du type Ultima) et le jeu d'arcade. Le scénario est d'une débilité effarante : La Gemme-Pierre, symbole d'unité et de paix sur le monde, a été dérobée par les forces du mal, brisée en cinq parties, et cachée au fin fond d'un labyrinthe (appelé communément, par abus de langage, un donjon) rempli de monstres. Votre but, bien sûr, est d'explorer ce labyrinthe, de tuer les monstres, de prendre leurs trésors, de récupérer les bouts de gemmes, et de ressortir vivant. Comme vous devez vous en douter, personne jusqu'à présent n'en est ressorti vivant. Bien sûr, tous les espoirs de l'humanité reposent sur vos épaules.
Comment peut-on avoir une imagination aussi restreinte ? Le sujet a déjà été ressassé 56 fois, à toutes les sauces. En dépit de cette insuffisance, Gemstone Warrior reste quand même un assez bon jeu si on aime se complaire dans ce type d'univers.
Le personnage n'est absolument pas défini, on ne connait de lui que le total de ses points de vie, ses objets, et les trésors qu'il a rapporté. C'est au niveau du graphisme que le jeu trouve tout son intérêt : le labyrinthe est composé de cavernes et de couloirs bien taillés. Une vue de haut est présentée, et c'est le décor qui bouge autour du personnage, sans à coups. Dans ce décor, on trouve portes, herses, et portiques permettant d'aller de pièces en pièces. Dans chaque nouvelle pièce, il y a une demi-douzaine de monstres, qu'il vous faut abattre. On trouve des squelettes animés, (la notice dit avec humour que c'est ce qu'il reste des précédents aventuriers), des fantômes, des ramasseurs d'ordures à forme d'araignée, des amibes se reproduisant à la vitesse de la lumière, des chauves-souris vampires vous volant vos objets, des sphères flottantes vous explosant au nez après vous avoir coincé dans un coin (pour la notice, ce sont des plantes ?!), des yeux conjureurs qui rameutent des monstres errants, et des démons. Seulement huit types de monstres, c'est peu, mais ça permet déjà de bien s'amuser. Lorsqu'une de ces créatures arrive, vous pouvez la cribler de flèches, ou lui lancer une boule de feu. Ce sont (en dehors des objets magiques) les seuls moyens de les anéantir. On peut tirer en ligne droite et en diagonale, qui permet de détruire les monstres à distance. Mais quand ils sont beaucoup, il faut une bonne dose de dextérité pour s'en défaire.
Après, on peut fouiller les cadavres, et récupérer de l'or, des flèches, des boules de feu qu'ils transportent dans leurs poches (tous les monstres en ont, mais ils ne s'en servent jamais, ils sont trop bêtes !), et des objets magiques. Il y a 14 différents, dont les effets sont variés : fioles de guérison, de poison (on a vite compris la différence), anneaux de guérison, sphères d'annihilation, baguettes paralysant, créant un bouclier, trompes vous réssucitant... On peut emporter quatre objets de chaque type, jusqu'à un total de 15. Ils figurent en bas de l'écran, et on peut les utiliser à tout moment. La gestion de ces objets est très bien faite graphiquement. Le total de points de vie est symbolisé par une gauje verticale : à chaque coup encaissé, elle descend. Arrivée en bas de l'écran, vous mourez...
Le labyrinthe comporte par endroits des téléportations vicieuses, et quand vous avez récupéré les cinq parties de la Gemme, des portes disparaissent, vous obligeant à revenir par un autre chemin, rempli d'encore plus de monstres. Ce programme est assez fort dans le style « running-gag » désopilant : quand finalement vous en êtes ressorti, une petite séquence graphique vous montre comment vous remettez la gemme dans le temps sacré, et ensuite, une petite question, un sommet d'humour : *« on continue » ?*. Si vous répondez oui, le vilain démon revient voler la gemme, la recasse, et la replanque dans son labyrinthe, réssucite ses monstres, et ça recommence !!! Le dédale change très peu : seulement quelques téléportations modifiées, juste pour que votre plan ne soit plus valable.
Malgré tout, *Gemstone* est un logiciel **(S.S.I.)** assez agréable, pour un temps de jeu d'environ deux heures, et à un prix moyen (585 francs), avec une notice en français (une feuille traduite à moitié !). Pour **Apple** et donjonphiles avertis.

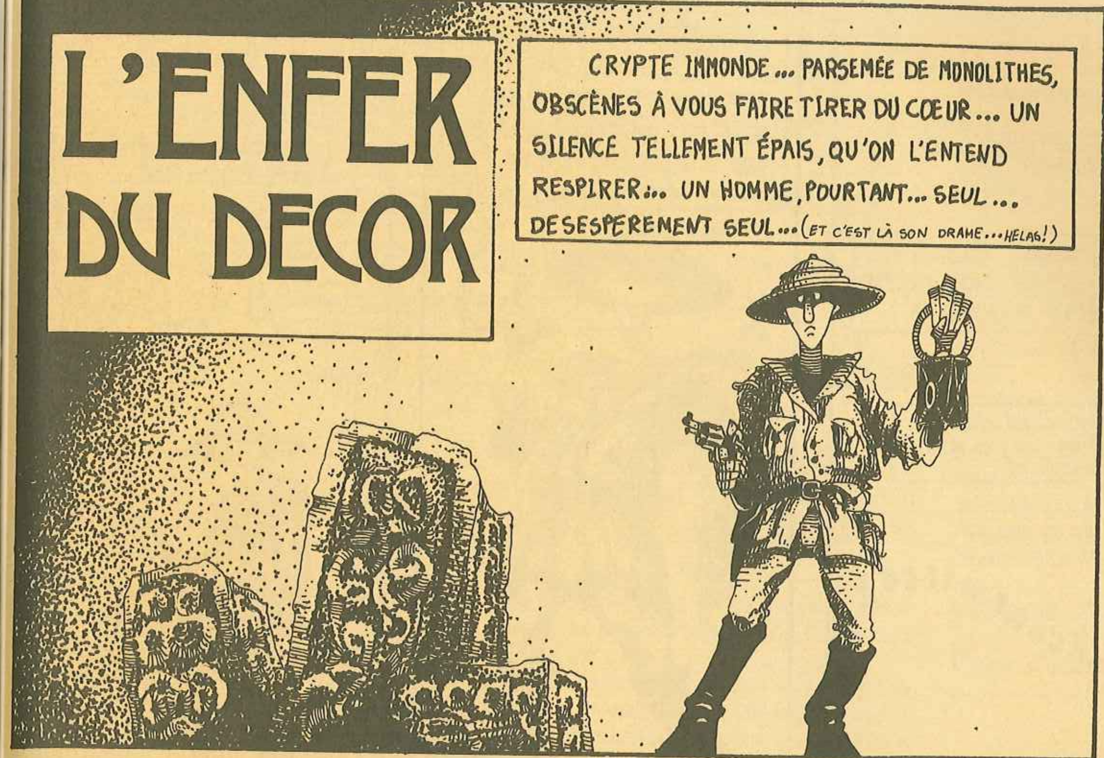


EXCALIBUR QUEST

Excalibur quest est un jeu d'aventure en français (si, si !!!), édité par la société française Excalibur. Vous voulez devenir chevalier, et pour cela vous devez retrouver Excalibur, la mythique épée (rien que ça). On communique avec l'ordinateur en français parlé, sauf qu'il faut mettre le verbe à l'infinitif, et que le programme ne tient compte que du nom qu'il reconnaît. Par exemple, si vous avez l'esprit suffisamment tordu pour dire *« prendre tout sauf la corde »*, il reconnaîtra *« prendre »* et *« corde »*, et vous prendrez la corde.
Vous vous promenez dans la campagne, à la recherche d'Excalibur, et il vous arrive de rencontrer des monstres. Vous pouvez alors fuir ou les combattre. Le combat se résoud en mode texte : le monstre perd X points de vie, vous en perdez Y (vous en avez 20 au départ). Vous pouvez aussi acheter des objets magiques à un sage. Le graphisme est somptueux, les monstres sont vraiment affreux. En couleurs, un flou artistique apparaît, les couleurs changeant, soulignant une partie de l'image : par exemple, le sage semble presque irréel, les champignons hurlent vraiment en faisant trembler le paysage.
Excalibur quest est un jeu d'aventure assez classique, avec une intrigue bien menée, et une qualité (et une quantité) d'images assez exceptionnelle, pour un prix un peu élevé pour un jeu en français (550 francs). Pour **Apple**.

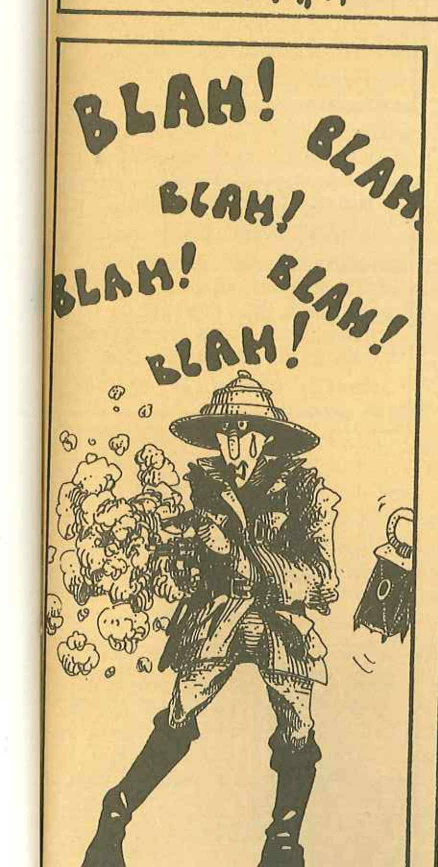
La rubrique Ludotique a été assurée par Olivier Tubach.

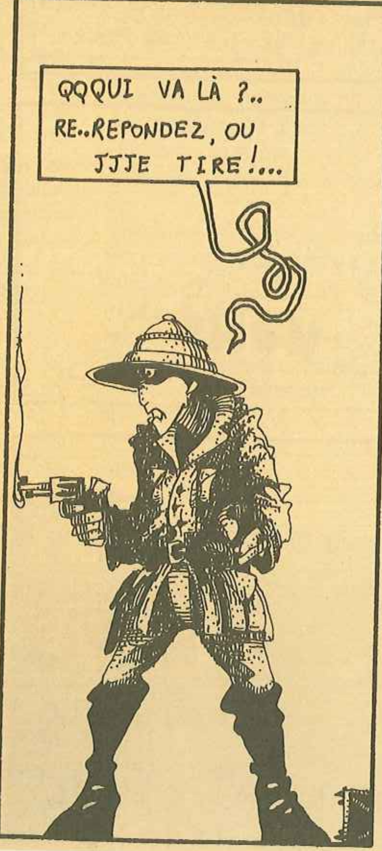


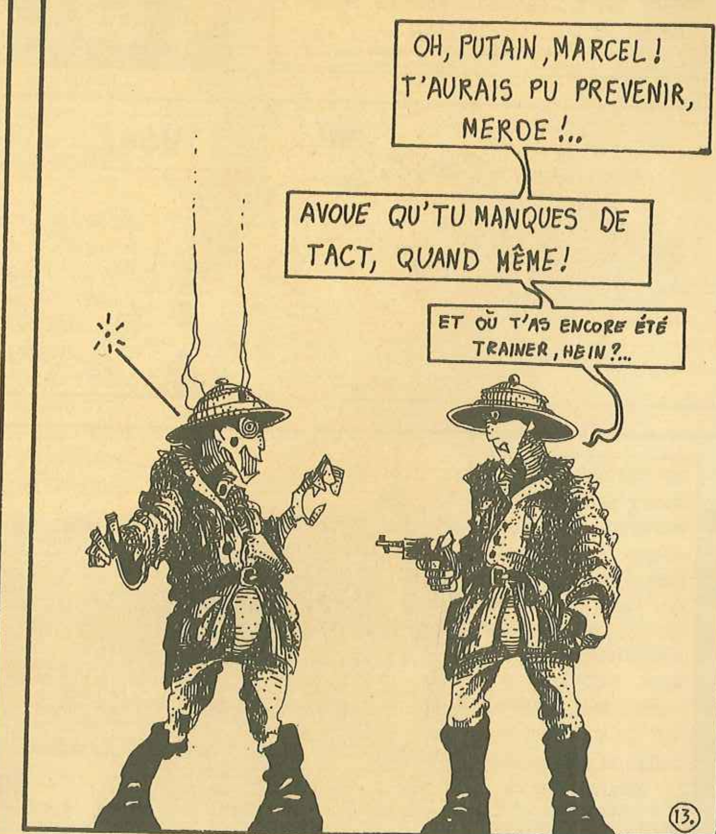


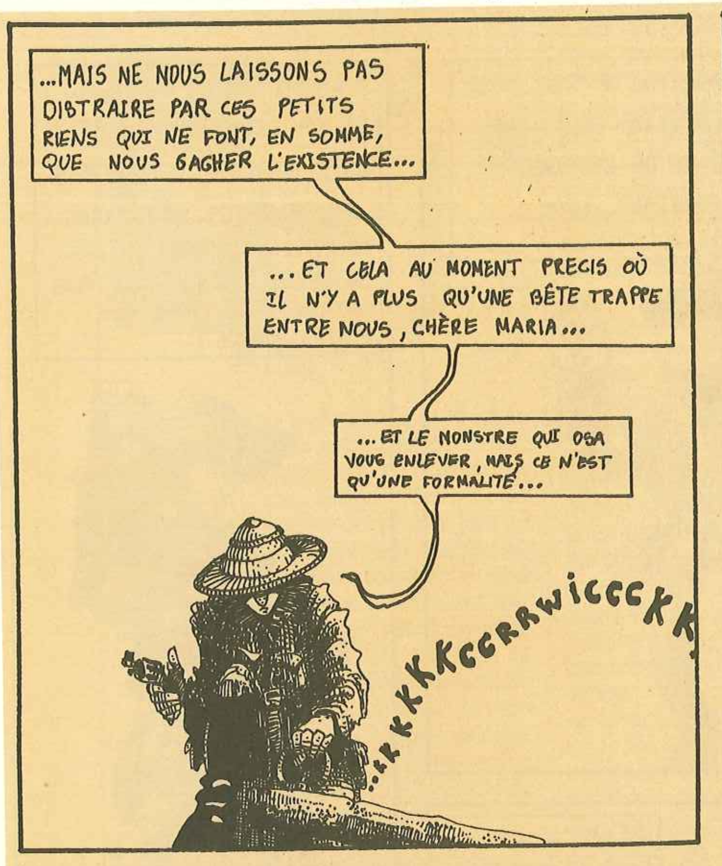


PAS LE PLUS BEAU, C'EST VRAI, MAIS QUAND ELLE VERRA CE QUE TU AS FAIT POUR ELLE, ELLE NE POURRA PLUS RIEN TE REFUSER...
N'EMPÊCHE QUE POUR LE MOMENT, IL N'EN NÈNE PAS LARGE, LE ROGER...
KCLICK...
...FLOTCH... ...FLOTCH... ...FLOTCH...

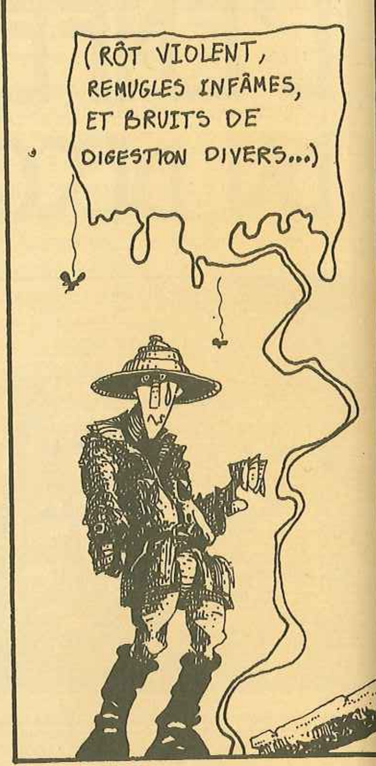




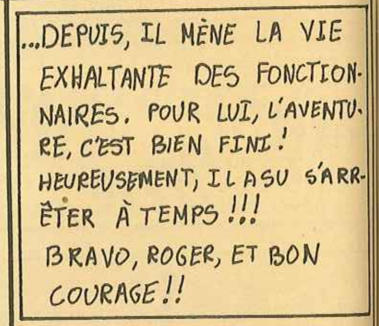


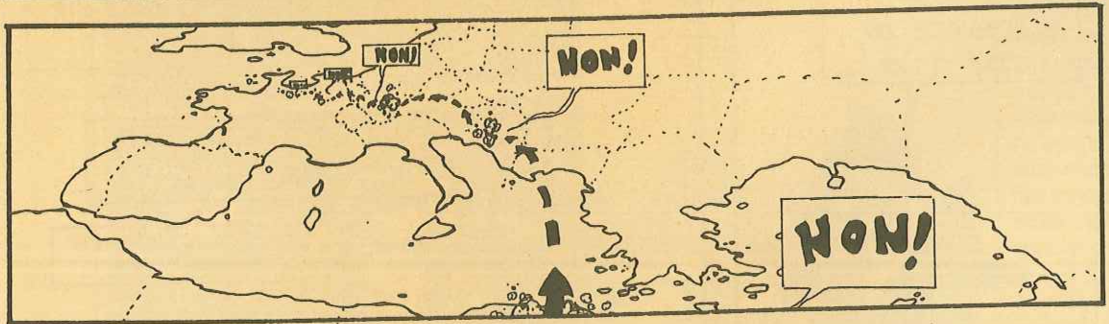


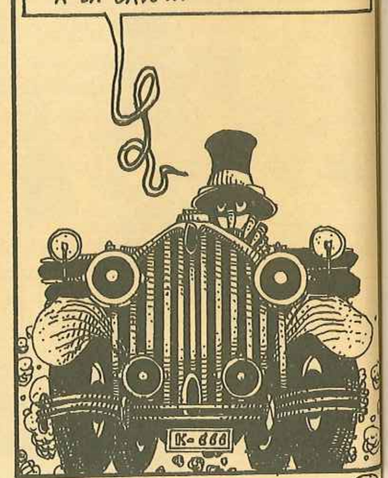


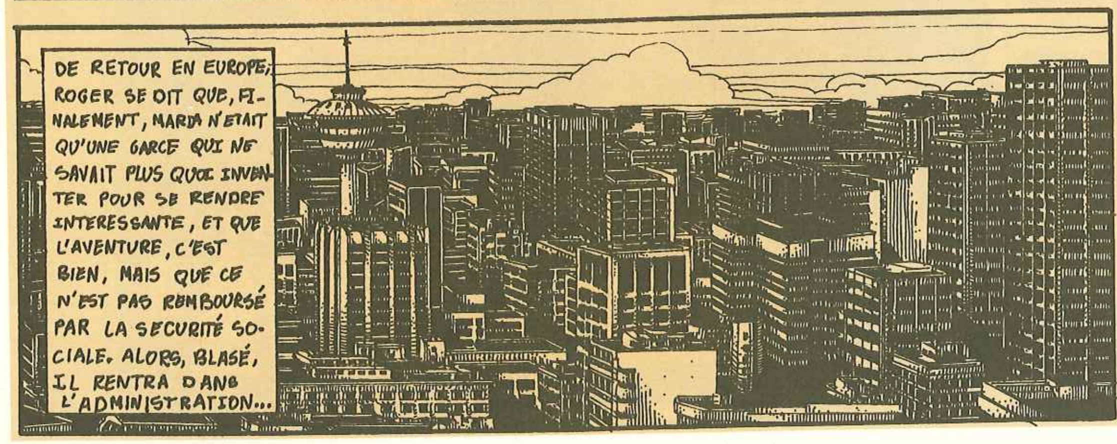














L'YSCWYD

Une tête robuste plantée dans un torse de colosse d'où partent quatre puissants bras, tel est le portrait de l'Yscwyd. L'une des particularités de ce monstre est d'avoir le tronc et le début de chaque membre, bien que faiblement apparents, totalement immatériels. Aussi, ne souffre-t-il aucunement des coups qui lui sont portés en ces endroits, y compris les attaques magiques. Au premier round, si un adversaire le frappe et s'il réussit son jet de toucher, il y aura 6 chances sur 10 qu'il ne lui fasse aucun mal (1 à 6 sur 1d10). Au second round, l'adversaire s'en aperçoit et essaie alors de toucher les points vitaux mais à – 2 au toucher.

Malgré ses muscles d'une grosseur diabolique et sa carrure de frappeur, l'Yscwyd est extrêmement peureux. Il vit rarement en communauté, craintif, même des siens. Evoluant dans des lieux déserts, il se nourrit de végétaux. Souvent terrorisé par le monde qui l'entoure, il gîte dans des milieux souterrains non hostiles. Il fuit automatiquement le combat en volant de toute sa puissance. S'il ne peut fuir, c'est tétanisé par la peur et en larme qu'il répondra aux attaques (ne causant que 1d4 de dégât par attaque) ; suppliant son agresseur de le laisser partir en paix. Se reproduisant avec lenteur (la gestation dure 3 ans), il a bien du mal à conserver son espèce. (Un jeune Yscwyd vit avec les siens jusqu'à 15 ans, âge où il atteint sa maturité).

L'Yscwyd est littéralement fasciné par les manifestations magiques et c'est généralement la seule chose qui le fait sortir de sa tanière. Il ira jusqu'à prendre le risque de voler un objet magique (60 % de chance de le reconnaître) à un aventurier assoupi. L'Yscwyd, s'il en connait l'existence, se fixera le but de devenir l'apprenti d'un homme sachant manier la magie. Hélas, il n'a aucun don pour celle-ci. Ne sachant parler que sa langue, il aura bien des difficultés à atteindre ses ambitions.

Sous la protection d'un utiliseur de magie, l'Yscwyd se métamorphose complètement. Il deviendra vite un vrai chien de garde qui défendra fidèlement son maître quel que soit l'alignement de celui-ci. Oubliant ses peurs par amour et admiration qu'il porte à son maître, il défendra même son corps mort. Il faut 4 mois complets pour que progressivement l'Yscwyd change de caractère et que ses mains durcissent, elles causeront dès lors 2 à 12 points de dégâts par coup.

Afin de parer à leur faiblesse en combat rapproché, les magiciens qui utilisent l'Yscwyd lui fixent de larges boucliers aux quatre mains et se placent à la hauteur du tronc immatériel ; ils se voient ainsi protégés de façon confortable. Ils peuvent alors lancer des sorts sans craindre d'être interrompus par un mauvais coup. En parfaite harmonie gestuelle avec son maître l'Yscwyd parera les coups portés à son maître et laissera ce qu'il faut d'espace et de temps pour que le sort passe.

Le système de défense est conçu ainsi. L'Yscwyd peut parer 4 coups. Grâce à sa vélocité exceptionnelle, il est performant. La classe d'armure la plus basse du duo est celle retenue. Un adversaire, s'il frappe sur le duo, enlèvera à son toucher – 3 s'il frappe plus que 4 fois ; – 4 s'il frappe 3 ou 4 fois ; – 5 s'il frappe 1 ou 2 fois. Ce malus est cumulable avec celui que pourrait apporter le port de bouclier magique. *Exemple :* Un adversaire qui frappe 2 fois le duo ou l'Yscwyd porte des boucliers + 1 enlèvera – 6 à son touché, – 7 si les boucliers sont + 2, – 8 si les boucliers sont + 3, etc...

Si l'adversaire réussit quand même son touché, alors il y a 60 % de chance que le protégé soit touché, 19 % de chance qui l'Yscwyd soit touché et 25 % de chance que l'adversaire frappe une partie immatérielle de l'Yscwyd.

Un protégé ne peut lancer que des sorts ou des armes de jet. Le système de défense est annulé si le protégé manie des armes en corps à corps.

Le protégé bénéficie, quand il est placé dans son tronc, des 15 % de résistance à la magie, du *fly* et ne peut être touché que par des armes en argent minimum.

Level/XP ;
– sans maître niveau 4 : XP 200 + 2 par PdV.
– avec maître niveau 10 : XP 3 500 + 50 par PdV.
– après la mort du maître niveau 6 : XP 1000 + 20 par PdV.

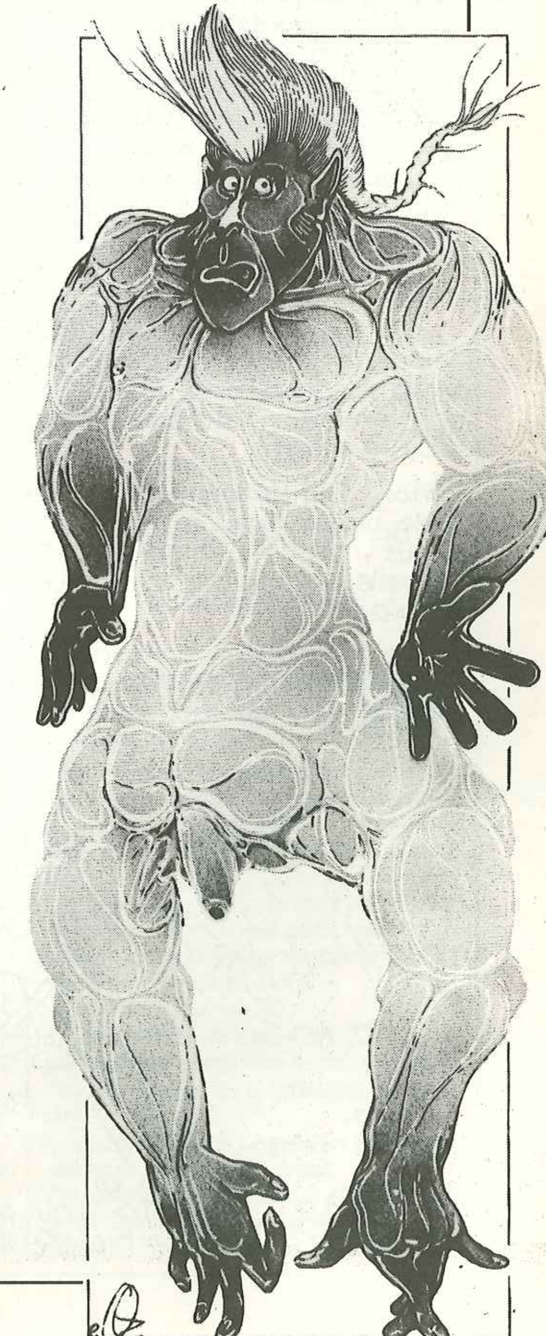
Le seul problème réside dans le dialogue entre l'Yscwyd et son maître. L'Yscwyd met 2 ans pour apprendre une langue facile et 6 ans une langue difficile.

Emmanuel Le Coz

L'YSCWYD

littéralement le bouclier en gallois

Fréquence : très rare
Nbre apparition : 1
% dans le repaire : 95 % ou variable (voir texte)
Type de trésor : objets magiques
Dés de vie : 8d8
Nbre d'attaques : 4 par round
Taille : de 2 à 3 mètres de haut
Dommages par attaques : variables (voir texte)
Attaques spéciales : non
Défenses spéciales : *Fly* à volonté, touché par les armes en argent.
Résistance à la magie : 15 %
Intelligence : moyenne
Alignement : neutre
Niveau/Pts d'expérience : variable (voir texte)
Vitesse de déplacement : jusqu'à 50 km/heure
Classe d'armure : 0



GRANDE MAGIE !

Ce ne fut qu'une impression fugitive...

Nous roulions à vive allure et j'étais sorti dans le couloir parce que mon compagnon de compartiment, le mage K.O'Tickeyville, ne cessait d'expérimenter un sortilège nauséabond et fumeux sur un batonnet blanc qu'il glissait sans cesse entre ses lèvres.

Bref, je regardais par la fenêtre : spectacle grandiose, deux armées s'entrechoquaient dans une plaine bordée de hautes chaînes de montagne. "Ah ! vous êtes là !" proféra le mage K.O' Tickeyville (il venait de me rejoindre.)

Et soudain, comme je regardais à nouveau par la fenêtre, finies les montagnes ! A la place, un muret en pierre de meulière... finie la grande plaine ! A la place, un vague jardinet. Et dans le jardinet, finies les armées s'entrechoquant ! A la place, un puits en pneus face à un petit nain en plâtre verni... Et puis plus rien .... Nous passions sous un tunnel.

"Nous venons d'assister à l'apothéose de la bataille de Beaufe, assura le mage.

- ?!! ... répondis-je

- Oui, Vous avez vu les hautes chaîne ? C'est l'Empire de Mass Média I, l'objet de leur convoitise. l'un voulait regarder la première, l'autre la troisième... d'où la guerre

- Mais tout de même, me récriai-je, vous avez vu ce qu'il en reste ?... Un puits en pneus. Un puits en pneus à notre époque !!! Quelle grande magie, Quelle grandissime Magie !

- Vous croyez ?" dit-il. Et il ajouta en baissant modestement les yeux :

" Merci !..."

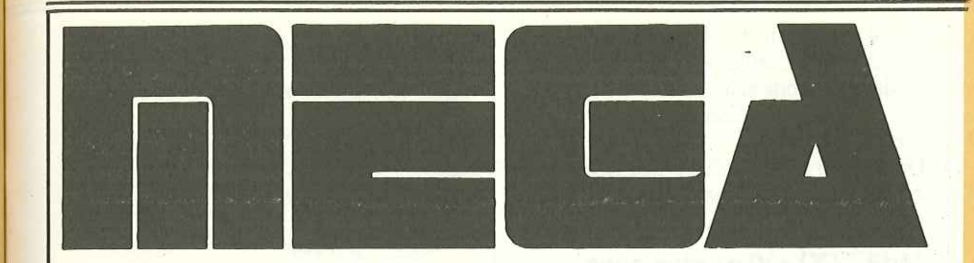
fer forgé

muret en pierre de meulière

puits en pneus

nain en plâtre verni poussant une brouette en bois

Zormilius





Même si, à l'usage, le paralysant s'est avéré l'arme la plus utile dans la plupart des missions de Mega, ce n'est pas une raison pour ignorer les autres. Pour vos Rambo et autres pistoleros, voici de quoi couvrir la plupart des cas de figure de tir à l'arme individuelle.

L'USAGE DES ARMES A FEU ET A RAYONS

Ce chapitre décrit :
- le tir ajusté
- le tir instinctif
- le tir en rafale, visé ou au jugé
- le tir « d'élite »
- l'effet d'accessoires (viseurs, appuis)
- les effets du tir suivant les zones touchées
- les particularités des armes à rayon

Il ne décrit pas :
- les armes lourdes (artillerie)

LES POURCENTAGES DE REUSSITE

Les formules

Il est nécessaire de différencier deux types de tirs et donc de définir deux pourcentages de réussite différent.

La précision de tir (Mvue + mD +mA) X 3

Le tir est ajusté, réfléchi, le doigt éfleure la gachette jusqu'au dernier moment.

Le tir instinctif (mP + mD) X 3

Le tireur ne vise pas, il tire « au jugé », le doigt écrase la gachette, aucune subtilité dans ce genre de tir.

Les bonus

L'utilisation de lunettes de visée ou de viseurs laser augmente le % de précision de tir *uniquement*, et dans les proportions suivantes.

lunettes de visée normales : + (2 × P).
lunettes Startron : idem mais tir de nuit possible.
viseur laser : + (3 × P).

La Perception doit être supérieure à 10 pour être comptée comme bonus ; les lunettes et viseurs n'étant, dans le cas contraire que des gadgets inutiles [1]...

Les malus

Il existe deux types de malus :
— les malus de distance, indiqués sur le tableau pour 25.50 et 100 m. Ils correspondent à la plus grande difficulté de toucher une cible à 100 mètres qu'à 10 cm. Notez que l'usage de lunettes ou viseurs laser contrebalance le malus dû à la distance.
— les malus de rafale correspondent eux à la perte de précision due aux reculs successifs de l'arme utilisée en rafale. Ils sont fonction de la qualité et du poids de l'arme considérée. Ils ne sont pas pris en compte quand :
— la cible est à moins de 5 mètres (tir à bout portant)
— l'arme est sur appui (trépied, bipode).

LE TIR EN RAFALE

Le principe général

Le joueur lance les dés de % pour savoir si sa rafale touche (jet sous précision tir ou tir instinctif selon les cas).

LE M.J. détermine alors le nombre de balles touchant effectivement la cible, il faut pour cela un jet de dispersion.

JET DE DISPERSION

1 balle touche l'objectif par tranche de

$$\frac{100}{\text{Nbre de balles/rafale}} \%$$

Ceci pour un objectif, mais le joueur peut décider de « balayer » d'une rafale plusieurs cibles ou adversaires groupés. Il effectue alors le même jet sous le pourcentage considéré et indique au M.J. le nombre de cibles.

Le M.J. effectue alors le jet de dispersion et en retire le nombre de balles touchant effectivement puis il les répartit sur les cibles suivant la règle suivante :

Il lance successivement 1dX par cible, X étant le chiffre le plus proche du nombre de balles touchant effectivement (1d6 pour 5 balles, 1d8 pour 7, 1d12 pour 11) jusqu'à épuisement des balles ou des cibles.

LE POURCENTAGE DE REUSSITE SOLLICITE sera différent selon les cas.

A bout portant (inférieur à 5 m, combat corps à corps).

On utilisera le pourcentage de tir instinctif, sauf indication exceptionnelle, on ne tiendra pas compte du malus de rafale, la perte de précision étant négligeable à cette distance.

A distance (supérieur à 5 m)

C'est le domaine de la précision de tir, mais il n'est pas impossible qu'un joueur surpris se mette à arroser tout ce qui bouge sans prendre la peine de viser, on tomberait alors dans du tir instinctif. Les malus de rafale ne seront pas appliqués si le tireur équipe son arme d'un appui (trépied ou bipied) et s'en sert effectivement. Les armes susceptibles d'en recevoir un sont marquées d'un A.

Le balayage

A bout portant, comme à distance, le pourcentage de réussite est celui de tir instinctif.

Le malus de rafale ne sera pas pris en compte à bout portant.

- Bout portant tir instinctif
- balayage tout portant

- Distance précicion tir — malus rafale ou tir instinctif

- Balayage Distance tir instinctif — malus rafale

Cas des pourcentages de précision de tir supérieurs à 100

C'est le domaine des tireurs d'élite, naturels ou aidés par la technique (lunettes, viseurs) ; le but de ce chapitre est d'aller plus loin que les règles parues dans le CB N° 19 sur le même sujet.

Donc au-delà de 100 %, un tireur peut décider de viser un objet ou une partie précise d'un corps avec le pourcentage de réussite suivant :

% réussite tir d'élite = précision tir — 90

90 étant la limite du tireur d'élite (CB 19). Ce pourcentage s'entend sans les malus éventuels dûs à la distance ou à l'utilisation du mode rafale.

Si le jet est réussi, le M.J. annonce au joueur le résultat de son extrême adresse.

Par contre, s'il est raté, le M.J. déterminera la partie touchée selon la manière suivante. Il tracera un cercle fictif autour de la partie visée,

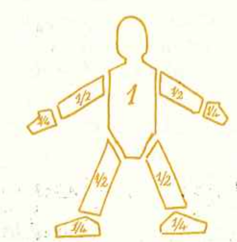
celle-ci en occupant le centre. Puis, il découpera le cercle en 8 portions et lancera 1d8 afin de visualiser la zone d'impact de la balle.
Si cette zone ne correspond à rien de tangible, la balle sera perdue ; dans le cas contraire, le M.J. indiquera la zone touchée au joueur.
NB : entre 50 et 100 %. Les règles de CB N° 19 restent valables.

LE TIR DE NUIT

La précision de tir est alors réduite à zéro sauf si l'arme est équipée d'une lunette Startron ou si le joueur a une vue supérieure à 24 (nyctalope).
Le tir instinctif reste inchangé.

EFFET DES ARMES A FEU SUR LES DIFFERENTES PARTIES DU CORPS

La réponse des différentes parties du corps humain à l'agression d'une balle est différente selon la localisation et le caractère vital ou non de la partie touchée, des considérations de résistance entrent aussi en jeu. Il nous est apparu judicieux de moduler le nombre de pVi perdus pour ne plus voir des hommes mourir sur le coup d'une balle reçue au petit orteil droit (cette vision d'horreur nous plongeant à coup sûr dans un état proche de la folie).
Déperdition en puissance d'une balle par rapport à la zone touchée [2]... :



pVi de dégât × facteur de la zone.
Ex : blessure à la main donnant aux dés : 28 points de vie perdu.
Le facteur de la main 1/4 = 28/4 = 7 pt de vie réellement perdu.
On arrondira au dessous.
Se reporter à l'article sur les combats à l'arme blanche pour l'évaluation de la gravité des blessures par rapport aunombre de pVi perdus (CB 25).

LES ARMES A RAYONS

Il existe l'équivalent de la rafale pour des armes à rayons : c'est le faisceau large.
Il consiste à lâcher plusieurs charges d'un coup :
— 5 pour le pistolaser et le laser lourd.
— le chargeur entier pour le fusil à plasma.
On utilisera le même pourcentage de réussite suivant les différents cas que pour les armes à feu.
Le faisceau large en balayage
On effectuera un jet de dispersion pour déterminer le nombre de charges « efficaces », puis on multipliera ce nombre par celui donné par les D6 de dégâts, on obtient ainsi les pVi à oter aux cibles...
Chaque cible, à partir de la première visée est déclarée morte jusqu'à épuisement des cibles ou des pVi. Il n'y aura pas de localisation des blessures !
Le tir sur cible en faisceau large :
Laser : seule la cible est atteinte
Plasma : le nombre de charges au-delà de une donne aussi en mètres, le rayon de la « boule de plasma » (3 charges = 2 m). La cible visée est déclarée morte et les personnes se trouvant dans la « boule de plasma » perdent des pVi comme suit :
Un nombre négatif indique que la personne échappe aux flots d'énergie (pas de localisation).

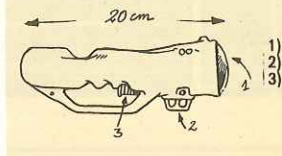
(4d6 — X) pVi perdus sans localisation
X = position en mètres de la personne par rapport au centre de la « boule » — nombre de charges + 10.

Si le fusil à plasma se trouve dans la zone dévastatrice de la « boule », il explosera, causant 4d6 pVi de dégâts supplémentaires à son utilisateur imprudent.
Ex : Henri tire sur Paul et Jacques qui marchent à 3 m devant lui et espacés de 5 m.
Il lâche le chargeur de 7 charges d'un coup sur Paul. La boule fait donc 7 mètres de diamètre.
Paul est tué sur le coup, Jacques est touché mais Henri qui se trouve dans la « boule » (à 3 m du point d'impact) voit son fusil plasma exploser, il ne survivra pas à sa traîtrise ce qui n'est que justice.
Par contre, on n'effectuera pas de jet de dispersion.
N.B. : technologie des chargeurs d'armes à rayons : ils contiennent tous la même substance génératrice d'énergie : la YP 21. Selon le convertisseur d'énergie de l'arme, elle sort en rayon laser, flux de plasma, ondes paralysantes.
On peut se servir de la YP 21 pour d'autres usages en « trafiquant » le chargeur afin qu'il délivre de l'énergie sous diverses formes : lumière, chaleur, électricité...
La vraisemblance de l'autonomie est laissée à la libre évaluation du M.J.

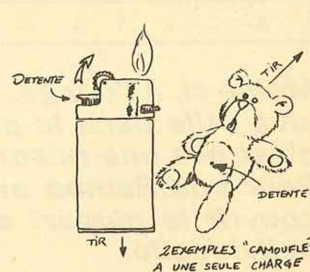
Pierre Lejoyeux & Didier Guiserix

(1) Lunettes ou lentilles de contact rajoutent aux personnages ayant moins de 10, 1d6 en Vue.
(2) La silhouette de "déperdition des dégats" est aussi valable pour les armes à rayon.

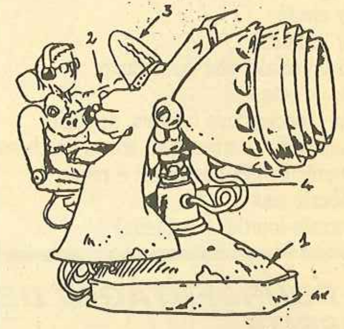
PARALYSANT
Dégâts : 4d6 minutes
Portée maximum : 30 m
Portée utile : au contact
Poids : 750 g



1) concentrateur
2) chargeur
3) détente



CANON A INFRASONS
Dégâts : 5d6
Portée usuelle : 0-500 m
Portée maximum : 1,500 kg
Poids : 200 kg



1) générateur infrasons
2) central opérateur
3) protection transparente
4) pylone de manœuvre

REMARQUES
Dans le cas du :
Fusil plama
Mauser CS6
Ithaca
l'appui consiste en une crosse ; cet appui a pour seule conséquence de décaler les colonnes de malus de distance d'un cran vers la droite.
celle des 25 m passant à 0 %
celle des 50 m passant à la valeur de 85 m
celle des 100 m passant à la valeur de 50 m
Précision
Tir soutenu : 2 rafales/tour
Tir en courant :
Le MJ prend en considération malus rafale (si rafale) ou décale sa lecture des malus distance d'une colonne sur la gauche.
25 prend la valeur 50
50 prend la valeur 100
100 prend la valeur 100 + 100
Tir sur cible mouvante
(non pris en compte en cas de rafale)
Malus (au-delà de 25 m)
marche : tir — 5 %
course : tir — 10 %
zig-zag : tir — 20 %

L'éjecteur de masse
Il représente une grande avancée technologiques, qui allie l'évolution moderne des armes au besoin des utilisateurs.
Les premiers lasers en étaient dépourvus : le tir était peu précis, les accidents dus à des surcharges trop fréquents : de plus les utilisateurs étaient désemparés par l'absence de recul de l'arme.
L'éjecteur de masse résoud tous ces problèmes en même temps ; il consiste en l'éjection d'énergie en opposition à celle du faisceau actif. Ce système réunit trois avantages primordiaux :
— il évite les surcharges et régularise donc le tir.
— il contre les variations de poids de l'arme dues aux décharges fulgurantes d'énergie d'où une plus grande sûreté de visée.
— il donne un semblant de recul à l'arme, recul tout à fait artificiel mais nécessaire psychologiquement aux anciens utilisateurs d'arme à feu encore nombreux dans la population.
Il faut noter que les fusils à plasma, bien que de deuxième génération, possèdent aussi un éjecteur de masse recevant un recul lors du tir.
Si on excepte ce reliquat des temps anciens, l'éjecteur de masse concourt à faire des armes modernes les plus précises et les plus fiables jamais produites.

Doc. Assemblée Galactique

LASER LOURD
modèle EDWL
(easy death with light)
Dégâts : 6d6
Faisceau large (5 charges) : 30d6
Portée usuelle de tir : 0-500 m
Portée maximum : 2000 m
Poids : 3,750 kg sans chargeur. 1,100 kg par chargeur.
1) chargeur (10 charges)
(max par arme : 30 chargeurs)
2) poignée crosse
3) détente
) sécurité, marche, faisceau large
Chargeur 1, 2, 3.
5) organe de visée
6) programmeur de visée
7) sensors de visée (visibles, IR, UV, RX)
8) bouche du laser
9) guidage de visée
10) éjecteur de masse
11) appui

PISTOLASER
modèle OFWM
(only friend we have)
avec chargeur (5 ou 15 tirs)

Dégâts : 4d6
Portée usuelle de tir : 50 m
Portée maximum : 800 m
Poids : 1,250 kg
1) chargeur
A fiche charge
B contrôle apport énergie
C verrouillage
2) sécurité (couplée ou verrouillage)
3) détente
4) plaque d'appui de menton pour tir de précision
5) organe de visée
6) éjecteur de mase (pour contrer les variations d'énergie de tir)
7) bouche du pistolaser

FUSIL A PLASMA
modèle BOTM
(best of the many)
Dégâts : libère le contenu du chargeur
Faisceau large : libère le contenu du chargeur
Portée maximum : 800 m
Poids : 3 kg sans chargeur. 0,750 kg : chargeur 3 ; 1,800 kg : chargeur 7.

Elémént 1 : crosse tubulaire
Elémént 2 : culasse
1 crosse poignée
2 détente
3 sélecteur
4 sensor IR
5 appui
6 embase du canon
Elémént 3 : canon
alliage spécial haute résistance, guide du faisceau (sans lui, l'arme est inutilisable).
Chargeurs : 3 ou 7 tirs

	Désignation	Poids (Kg)	Taille (M)	Nbre unités par chargeur	Nbre balles par rafale	Malus rafale %	Dégats (d6)	Malus distance % à 25 m	Malus distance % à 50 m	Malus distance % à 100 m	Malus suppl. % par tranche de 100 m au-delà de 100 m	Portée (M)
COUP PAR COUP	Pistolet à poudre	VAR	VAR	1	—	—	3	40	80	—	—	50
	Colt peace-maker	1	0,25	6	—	—	4	30	60	—	—	50
	Webley	1,2	0,3	6	—	—	4	20	50	—	—	50
	Mauser C 96 A	1,2/1,6	0,3/0,65	10	—	—	4	0	10	30	20	300
	Lüger 4"	0,8	0,21	8	—	—	4	20	40	—	—	40
	Colt 45	1,2	0,21	7	—	—	4	20	30	—	—	50
	357 Magnum 8" A V	1,5	0,35	6	—	—	5	10	30	50	20	200
	37 M Ithaca A	3	0,8	5/8	—	—	5	40	—	—	—	10
	Dragunof Sniper V	4,3	1,2	20	—	—	5	0	10	20	5	1300
	Arbalète moderne V	2,5	0,8	1	—	—	5+2d6	20	40	80	20	200
RAFALE	Thomson	5	0,8	20/30/50	7	40	4	10	30	50	20	200
	Sten	3	0,75	32	5	40	4	10	30	50	20	200
	Ingram M 10 S	3	0,55	30	11	20	4	10	30	50	20	200
	UZI *	3	0,65	25/30	6	20	4	10	30	50	20	200
	AKM *	3,2	0,9	30	6	30	5	10	20	50	10	300
	M16 *A V S	3	1	20/30	7	20	5	10	20	40	10	400
	XL70E3 Enfield * V	3,1	0,8	30	7	20	5	10	20	40	10	600
	M60 A	10	1,1	50 B	7	30	5	5	10	30	10	1000
	12,7 * A	38	1,7	50 B	5	60	6	5	10	30	10	1000
	Browning M 1919 A4 A	14	1,05	250 B	5	30	5	5	10	30	10	1000
	Pistolaser *	1,25	0,3	5/15	5	0	4	0	10	30	10	800
	Laser lourd *	3,75	1	10(3)	5	0	6	0	0	10	5	2000
	Fusil plasma *A	3	0,5/0,8	3/7	(2)	10	10	0	10	30	10	800
	Canon infrasons	200	2,5	(1)	—	—	5	0	0	0	10	1500
	Paralysant	0,75	0,20	5	—	—	4d6(mn)	60	—	—	—	30

Légende : B = Bande — A = Appui (crosse, bipied, tripode) — S = Silencieux — V = Viseur adaptable (lunette, laser) — * = coup par coup possible
(1) = bloc énergétique — (2) = le restant du chargeur — (3) = l'arme peut porter 3 chargeurs à la fois.

TOON

Un épisode édifiant de ma vie







Il y a longtemps que je voulais être un héros. Mes copains m'avaient dit d'essayer les jeux de rôle. Moi, sympa, j'avais répondu : « OK ! » Peu de temps après, je commençais à jouer dans un grand club parisien. C'est là que commencèrent mes ennuis.
Je dois vous expliquer que je suis un chat, un chat noir, un gros chat noir, on me surnomme gros minet. Personne ne voulait de moi dans les jeux de rôle classiques. Les chats n'existaient pas en tant que personnage.

Un soir, je tombe sur une fille sympa qui me dit :
— *Tu arrives drôlement bien, on joue à Toon et je cherche un personnage dans ton style.*
— *Toon ?*
— *Mais oui Toon ! Le jeu où l'on incarne des personnages de dessins animés. Un jeu de Steve Jackson Games !*
Tout content, je pose mes croquettes et mon verre de lait sur la table et je m'installe à côté d'elle pour tirer mes caractéristiques.
— *C'est simple, au départ on choisit le personnage que l'on veut jouer, on peut jouer n'importe quoi, un lapin, un chien, un coyotte, un pivert, tout ce que l'on veut.*
— *Qu'est-ce que jouent les autres ?*
— *Un cactus amoureux, un écureuil fou, une autruche.*
Je me méfie, moi je suis un chat, je ne veux pas qu'elle me déguise en kangourou ou perroquet.
— *Ne t'inquiète pas, je vais tirer tes caractéristiques.*
1d6 quatre fois pour : force, habileté, apparence, débrouillardise.
Elle tire 3, 5, 3, 2. Je râle un peu pour la débrouillardise.
— *Rejoue ! 2 c'est nul !*
Elle refuse. J'espère qu'elle fera un bon score pour les points de vie (1d6 + 6). Elle tire un 3.
— *9 points de vie, c'est peu, non ?*
— *Mais non, même quand tu as perdu tes points de vie, tu n'es pas mort ! Tu reste KO 3 minutes et tu repars au maximum.*
Cela me paraît correct. L'idée de mourir m'a toujours positivement glacé.
Maintenant, il faut te choisir un ennemi naturel.
— *Des ennemis, j'en ai plein :*
- *les chiens, tous des sales bêtes qui me courent après,*
- *les canaris, je fais une fixation sur les canaris,*
- *les grand-mères qui m'empêchent de manger leur canari,*
- *les...*

— *Arrête ! un seul suffit.*
— *OK, je prends les chiens, et si l'on commençait ?*
— *Attend, il reste tes convictions profondes, ton but, tes possessions, tes compétences.*
— *Tout çà !*
— *Oui, mon gros !*
— *Mes convictions profondes ?*
— *Oui, ce que tu penses être la vérité, par exemple : le travail rend idiot, l'argent fait le bonheur...*
— *Moi c'est : tous les chats noirs sont intelligents, beaux et sympathiques, surtout moi.*
— *Ton but dans la vie ?*
— *Manger un canari.*
— *Ce que tu veux posséder ?*
— *Aucune idée !*
— *Je te propose de mettre dans tes poches 4 objets usuels parmi : du chewing-gum, une corde, un pot de glu, un parapluie, un revolver, des ballons, etc... et 4 objets inhabituels parmi : une enclume, un banjo, de la dynamite, un piège à ours, un skate board, etc...*
— *Je prends la glu et une enclume, je verrais la suite plus tard.*
Elle me donne soif à parler tout le temps. Je bois une petite bière, j'avale trois croquettes au poisson et on continue.
— *Il y a 23 compétences réparties selon les 4 caractéristiques de base. Chaque compétence a un niveau compris entre 1 et 9. A la création du personnage, le niveau de chaque compétence est égal au chiffre inscrit dans la caractéristique directrice. Celles que tu utiliseras le plus sont : se battre, courir, esquiver.*
— *Je n'ai donc que 2 sur 9, pour toutes les compétences dépendant de ma débrouillardise !*
— *Attends, je peux distribuer 30 points en plus pour remonter tes compétences, mais sans jamais dépasser 9, et pour t'obtenir des super-pouvoirs.*
— *Hein ?*
— *Ce sont des compétences additionnelles que tu peux choisir entre : un sac magique (qui contient tout), changer de forme, voler, avoir une super-vitesse, une super-chance.*
— *Je veux tout !*
— *Doucement ! Tu ne peux en choisir que deux. Chaque pouvoir coûte des points. Le sac magique vaut 5 points, changer de forme 5 points aussi, par exemple. Moins drôle si tu choisis deux pouvoirs, le coût du deuxième est majoré de 5 points.*
— *Bon ! J'ai compris ! Je prends juste un sac magique. Répartis les 25 points restants au mieux.*



— *Tu es prêt ?*
— *Hé ! Comment joue-t-on ?*
— *Pardon, j'avais oublié de te le dire. C'est basé sur le système des compétences. Mais au lieu de tirer 1d100 on tire 2d6. Le maître de jeu demande à chaque personnage ce qu'il veut faire, toute action doit se terminer par un jet sous une compétence. Si tu veux échapper à un chien furieux, tu dis je cours... et tu tires 2d6. Si tu réalises un score inférieur ou égal à ton niveau de compétence c'est réussi, sinon c'est loupé. Simple non ?*
— *Classique, tu veux dire ! Je ne suis pas idiot, j'avais compris ! Et les super-pouvoirs ?*
— *Ils sont tous au niveau 5 à la création du personnage. Prêt ?*
— *OK !*
— *Alors, tu y vas.*
Je me retrouve alors devant un arbitre avec mes collègues : l'autruche, l'écureuil fou, le cactus. Il y a trois épreuves : boxe, lancer de javelot, course à pied. Envoyez la première !
Je suis face à l'écureuil fou sur le ring. L'arbitre (une vieille taupe complètement myope) tire un coup de feu pour annoncer le début de l'épreuve. Je tape sur l'écureuil et il me tire dessus (c'est simultané !). Je rate, lui aussi. Deuxième round, l'écureuil sort de son sac un seau d'eau qu'il me jette à la figure. Je loupe mon esquive et me retrouve trempé. Pendant ce temps, l'autruche et le cactus montent sur le ring pour nous éliminer par traîtrise. Il faut réagir vite. Je sors de mon sac un paquet de noisettes que je badigeonne de glu et tend le tout à l'écureuil. Il ne s'aperçoit de rien et se retrouve les pattes pleines de noisettes collantes. Un de moins !
Le match continue, je vous passe les détails.
Deux heures plus tard, à la fin des épreuves, nos sommes tous usés. Plus une seule idée ou un seul gag ne sort de nos petites têtes.
Je retourne vers ma joueuse.
— *C'est fou ce jeu, pas moyen de se reposer !*
— *Non, il faut que tu agisses à chaque tour.*
— *Qu'est-ce que j'ai gagné ?*
— *4 points. Tu peux en dépenser pour augmenter tes compétences ou tes super-pouvoirs. 2 points te donnent 1 point en compétence, 4 points, 1 point en super-pouvoir.*
— *Et c'est tout ?*
— *Tu aurais pu trouver ou sortir de ton sac des objets étonnants : de l'eau en poudre, une gomme à effacer les personnages, de l'encre magique, un trou portable et bien d'autres choses encore.*
— *Comment le maître de jeux se débrouille-t-il pour contrôler le jeu ?*
— *Il fait tirer des jets sous les compétences et peut assortir le tirage d'un bonus ou d'un malus suivant la difficulté de l'action à effectuer. Si aucune compétence ne lui semble convenir, il peut faire tirer un jet sous une des quatre caractéristiques de base. Lorsqu'il est dépassé par les événements, il peut décider du succès ou de l'échec d'une action par le moyen suivant : 1, 2 ou 3 sur 1d6, c'est réussi ; 4, 5 ou 6, c'est loupé.*
— *Je lui souhaite bien du courage, moi je préfère rester personnage. On rejoue quand ?*
- *La semaine prochaine.*
— *OK, j'aurai juste le temps de me préparer, à bientôt !*

Laissons là, notre joueuse et son personnage et allons faire le point avec le maître de jeu.
— *Toon ?*
— D'abord un jeu rapide. Chaque joueur doit faire une action par tour. Pas question de dire : *« Je reste derrière les autres et j'attends »*.
Ensuite, un jeu court. Au bout d'une heure ou eux, les joueurs manquent d'idées pour les gags, le jeu ralentit. Il ne faut pas compter occuper une soirée complète ou une nuit avec Toon.
Enfin, un jeu difficile à conduire. Les joueurs sont encouragés à jouer dans le style « dessins animés », rapide, comique, imprévisible. Il est difficile de suivre un scénario, il faut improviser, en permanence. Le mieux est de préparer un « lieu » où situer l'histoire, bourré de recoins et d'accessoires qui prêtent à des gags...
Toutes les actions sont simultanées. On a parfois quelques problèmes pour savoir qui fait quoi et quand, surtout avec beaucoup de joueurs. Il serait pratique d'introduire une initiative basée sur l'habileté pour résoudre les cas difficiles.
Mais c'est surtout un jeu très amusant, particulièrement si les joueurs sont des fanatiques de cartoons.
Le mieux, c'est de jouer en début de soirée en attendant quelqu'un qui arrivera en retard, ou en fin de soirée ou de nuit si une autre partie se termine trop tôt, et, dans tous les cas où l'on ne dispose que d'une heure ou deux !

Catherine Lefèbvre
Le Fer de Lance



« Je m'souviens, c'était sur une planète gigantesque ! Nous étions entourés de steraps déchaînés qui se délectaient d'avance de nos tendres corps humains... Nos lasers n'entaillaient que faiblement les rangs serrés de ces monstres affamés lorsqu'enfin notre tekno réussit à remettre la bulle en marche. Nous nous y engouffrâmes rapidement non sans éliminer encore quelques adversaires trop téméraires... Nous étions sauvés ! »

EMPIRE GALACTIQUE



Une formule nouvelle

Décidément, les jeux de rôles de science fiction français prennent des distances... avec les présentations classiques. Après MEGA, numéro hors série de Jeux et Stratégie, Empire Galactique, sous forme de livre aux Editions Laffont, propose enfin un élargissement de la diffusion du jeu de rôles (avec un *s* comme dans Empire Galactique !). Vous pouvez en effet trouver ce jeu de François Nedelec dans votre librairie si le voyage est long jusqu'à votre boutique spécialisée.

Le livre en lui-même, superbement présenté, offre le double avantage de la clarté et d'un faible encombrement. L'explication du « jeu de rôles » ainsi que du « travail » du maître de jeu est très bien faite, mettant en valeur un aspect trop souvent négligé : l'interprétation réelle d'un personnage créé. Ici, le rôle prime toujours sur la règle et le joueur incarnant le plus précisément possible son personnage est souvent récompensé. Pas question de jouer à Empire Galactique comme à un simili wargame où seuls les dés décident des aboutissements des actions...

Les personnages

Les personnages sont dotés de 6 qualités : 2 fondamentales, l'**Intelligence** et la **Force ;** 4 secondaires, découlant des premières, la **Volonté,** le **Charme,** l'**Habileté** et l' **Endurance.** La qualité la plus élevée d'un personnage détermine sa profession :

— INT, Tekno (super technicien)
— FOR, Soldat (rompu à toutes les techniques de combat)
— VOL, Prêtre (développant surtout les pouvoirs PSI)
— CHAR, Marchand
— HAB, Navybord (navigateur cyborg, mi-homme, mi-machine)
— END, Aventurier (touchant à tout, sans spécification particulière)

Votre personnage commence à vivre dès 14 ans, mais il doit franchir 3 étapes avant sa première aventure.

Pour Empire Galactique, seuls les dés à 6 faces sont utiles, tant pour le tirage des personnages que pour la résolution des actions en cours de partie.

1°) Tirer son INT et sa FOR (2D6 pour chacune), comprises entre 5 (minimum) et 12. Ces qualités, considérées comme héritage génétique, ne peuvent en aucun cas être augmentées. Un nombre de points égal à l'INT est ensuite réparti sur la VOL et le CHAR, de même les points de FOR sur l'HAB et l'END.

ex : 10 INT — 7 VOL — 3 CHAR
7 FOR — 4 HAB — 3 END

À ce stade, votre personnage a 14 ans.

2°) L'âge d'entrée dans une quelconque école étant fixé à 18 ans, 4 années « d'approfondissement de la personnalité » permettent de répartir 4 points sur les qualités secondaires.

ex : 10 INT — 7 + 2 VOL — 3 CHAR
7 FOR — 4 + 1 HAB — 4 + 1 END

3°) Lorsqu'un personnage a réussi son examen d'entrée, il peut commencer « ses études » qui s'effectuent par périodes de 4 ans. Chaque école propose 11 « talents » représentant chacun une connaissance spécifique. Certains talents étant communs à 2 enseignements, leur nombre total s'élève à 36. Le personnage doit s'efforcer d'apprendre 3 talents différents en 4 ans sous peine de se voir infligé un examen déterminant si, malgré son peu d'aptitude, il reste cependant digne de continuer ses études dans la même école. En effet, l'Empire ne manque pas de jeunes personnes en quête de savoir... alors pourquoi s'encombrer d'incapables... A sa sortie de l'école, chaque personnage empoche un pécule plus ou moins élevé afin de se fournir un équipement assez sophistiqué.

La possibilité de suivre plusieurs enseignements à la suite est envisagée. C'est le premier de certains petits problèmes induits par ce chapitre :

— L'attrait de la connaissance, et donc de la puissance, étant irrésistible, les personnages ne commencent leur première aventure qu'à un âge déjà mûr...

— Certains types de personnages se rencontrent beaucoup : les teknos, pour leur richesse, les prêtres-teknos également. Etudier d'abord dans une école de prêtres afin d'obtenir des talents PSI ne rapportant que peu de crédits (unité monétaire), il est courant d'entrer ensuite chez les teknos afin d'accroître ses connaissances techniques et sa richesse.

— Certains talents (prothèses, système D...) manquent de précision, entrainant parfois des litiges entre Maitre de Jeu et joueurs, toujours préjudiciables lorsqu'ils surviennent en cours d'aventure.

— D'autres, talents PSI principalement, démesurément puissants dans les règles sont, par contre, devenus trop faibles dans les erratas. En effet, un personnage très versé en « télépathie », par exemple, risque fort de ne posséder que très peu d'autres talents. S'il lui devient trop difficile de l'utiliser, le joueur peut s'ennuyer durant une bonne partie de l'aventure.

— Quant à la feuille de personnage, mal étudiée dans les règles, elle s'améliore heureusement dans « Frontières de l'Empire »...

Les mécaniques de jeu

Dans Empire Galactique, toute civilisation, objet, personnage, se rattache à un niveau technologique (NT). Ils sont au nombre de 6, partant de l'ère préhistorique pour arriver à l'ère intergalactique. A titre indicatif, 1985 se situe au début de l'ère interplanétaire (NT4).

L'équipement, classé par NT et très complet, permet à chaque personnage suffisamment riche de partir en aventure complètement paré pour faire face à toute situation imprévue (climatique, atmosphérique, agressive...). Tous les appareils, armes, robots chers aux lecteurs de science fiction sont ici réunis...

Quant à l'environnement, tous les paramètres permettant de créer planètes, systèmes solaires, populations, ET, systèmes commerciaux, sont clairement explicités afin de faciliter la création de « mondes » par le MJ. Bien sûr, toutes vos lectures peuvent également contribuer à les enrichir et à les animer !

Le système de jeu, basé sur les fameux 2D6, très facile à assimiler, fonctionne parfaitement. Chaque action est apparentée à un talent, lui-même dépendant d'une qualité fondamentale ou secondaire. Il suffit d'additionner la qualité requise au degré de talent obtenu et de multiplier le résultat par le lancer de 2D6. En règle générale, si le nombre final égale ou dépasse 50, l'action est réussie. Cette barre de 50 peut cependant être abaissée ou relevée par le MJ selon la difficulté de l'action.

De plus, une « roue de secours », à utiliser lorsqu'aucun talent ne s'applique à l'action, permet de faire face à toutes les situations : c'est l'évasion *physique* (moyenne des 3 qualités FOR, HAB, END) ou *mentale* (moyenne des 3 qualités INT, VOL, CHAR).

Les habitués des jeux de rôles seront étonnés de ne voir figurer nulle part les « points de vie ». Les blessures s'échelonnent ici différemment. Un personnage touché dans un combat subit d'abord des « points de choc » qui, s'ils ne dépassent pas ses points d'HAB, ne le perturbent pas trop. Lorsque ces points de choc atteignent ou dépassent son HAB, le personnage perd un point dans cette qualité et reçoit alors une blessure : sa gravité est égale au nombre de points de choc dépassant l'HAB. Si ce nombre dépasse la somme des points d'HAB et de FOR, il s'agit d'une lésion grave provoquant l'évanouissement et la perte d'un point de FOR.

Bien entendu, si le nombre total de points de choc dépasse la somme de l'HAB, la FOR et l'END, le personnage ne peut définitivement pas se relever et ses compagnons peuvent, s'ils en ont le temps, penser à l'enterrer décemment !

François Nedelec n'a pas oublié de mettre également en valeur nombre de petits détails piquants qui confèrent réalisme et surprise à toute partie d'Empire Galactique *.

Les superbes et nombreuses illustrations de Manchu confèrent à l'ensemble des règles une cohérence remarquable et renforcent considérablement l'imaginaire d'Empire Galactique.

Et maintenant ? !.. ; jusqu'où va s'étendre cet empire dans les rayons de nos boutiques ?

Bien sûr, étant donné la simplicité voulue de ses règles de base, Empire Galactique manque de certains détails indispensables à l'élargissement des campagnes...Quels systèmes politiques, économiques, militaires ont été adoptés par l'Empire ? Quelle a été son évolution ? Comment fonctionnent les vaisseaux, les communications ? Les personnages continuent-ils à progresser ? etc...

Vous aurez toutes ces réponses et bien d'autres dans un nouveau livre de « règles avancées » prévu pour octobre. Il vous permettra par exemple de laisser vos personnages voyager et combattre dans l'espace, d'augmenter et d'approfondir leurs talents ou de les super-spécialiser...

Mais en attendant, si vous êtes à cours de temps ou d'imagination, un recueil de 5 scénarios vous attend depuis le début du mois de mai. (voir ci-contre). Il propose en outre une nouvelle feuille de personnage, un bref historique de l'Empire, des détails pratiques, une sélection de romans, sources de scénarios et une liste complète des clubs pour trouver de nouveaux partenaires.

L'Empire Galactique est illimité et ce qu'il peut proposer aux aventuriers de l'espace également...

Sylvie Rodriguez

* Le « feuilleton » illustrant le module inclus, proposé en introduction à chaque chapitre, plonge immédiatement le lecteur dans un monde tout à fait dépaysant...

FRONTIÈRES DE L'EMPIRE

cinq scénarios complets pour les aventuriers des étoiles !

Aux frontières de l'Empire Galactique, là où la vie d'un homme ne vaut pas cher, où l'inconnu côtoie la fortune et la mort, le merveilleux et l'horreur... voilà où vous emmènent ces cinq aventures réunies sous le titre « Frontières de l'Empire », deuxième pierre à l'édifice d'Empire Galactique, qui vient de paraître aux éditions Laffont. Richement illustrés par le dessinateur Manchu, ces cinq scénarios sont autant de nouvelles de science-fiction ouvrant chacune une porte sur cet univers immense fait d'exploration, de mystère et d'action.

Après une introduction de François Nédelec, comportant notamment des règles complémentaires, une bibliographie de référence et une histoire succincte de la Galaxie connue, l'aventure commence avec **L'ASTEROIDE,** de Jean-Charles et Sylvie Rodriguez, un scénario simple et facile à maîtriser, plein d'humour et de poésie, qui entraîne nos aventuriers à la découverte d'un astéroïde d'un genre très particulier. Bobby Zaar, un tekno de 34 ans à la barbe fleurie, Jérémiah, un bourlingueur toujours accompagné de Kry2shrah, un panzanopède de 294 ans, sont de la partie. Le dénouement final est une surprise que l'on n'est pas près d'oublier !

LE CAS DE L'AMBASSADEUR TROP PROTEGE, de François Nédelec et Philippe Cohen-Tanugi, est une enquête policière dont la clé est typiquement SF. A l'occasion du mariage de la délicieuse Dahlia Murena, fille d'un ambassadeur impérial, avec Esson Turner, un navyborg intrépide, un crime va être commis. Au même moment se clos le procès d'Ignam Pakulan, le célèbre « escroc aux loukroums »... Y-a-t-il un lien entre ces deux affaires ? C'est en tout cas ce que semble penser Andrew Dudu, chef du protocole. La suite appartient aux joueurs !

LA NUIT DES BOURRINS, de Xavier Jacus et Jérôme Heulard-Farouelle, est probablement le seul scénario disponible sur le marché... auquel les joueurs peuvent être condamnés ! Il se passe sur Cerbère, la planète bagne, où l'Empire (et les Maîtres de Jeu) se débarasse des fortes têtes. Mais tout n'est pas aussi simple. Il y a notamment les « Adorateurs de Llogha », cette secte composée de guerriers fanatiques. Il y a les Characals, les Limassols, la Taverne des Trois Démons, qui appartient à la belle et dangereuse Panthora. Attention également à Ange Serafi, dit « Le Squale », et au Grand Khar... Un délice pour les amateurs de Bruce Lee et d'Orange Mécanique !

LE DERNIER DES KANDARS, de Duccio Vitale, est une aventure qui fait appel aussi bien aux qualités de psychologue que de stratège. Quant le Karyn III, vaisseau corsaire anatolien, reçoit un message d'origine E.T., Gino Bruzol, son commandant, appelé aussi Bruz-l'Unique, y voit avant tout une fantastique affaire commerciale. Mais le premier contact humain avec une civilisation inconnue de haute technologie va lever également le voile sur le destin tragique d'une race confrontée à sa propre survie. Qui est l'Entité Mà ? Que signifie le message de Kâl ? Autant de questions que se poseront les aventuriers avant d'arriver sur la base spatiale d'Oryani, peuplée d'êtres étranges et de robots-tueurs qui détiennent la clé du Royaume des Absents.

Enfin, **MARINE,** de Pierre Zaplotny, décrit dans un luxe de détails la planète du même nom qui appartient à l'Alliance des Douze Soleils. Sur ce monde à l'aspect paradisiaque, composé de mille archipels, vit une pléïade d'êtres et d'animaux déroutants : les zhous, les altross, les loutes, les chourouha et les kiakaons, appelés aussi les « Tueurs de l'Aube ». Une sombre affaire de contrebande aux multiples ramifications va entraîner ainsi nos aventuriers dans la découverte de chacune des îles à bord d'Elfarrane, un catamaran hydroglisseur conduit par Belle Méridien et son équipage. Les membres des deux expéditions précédentes n'ont plus donné signe de vie. Saurez-vous faire mieux qu'eux ?

Duccio Vitale



ENFIN EN FRANÇAIS

LES FRUITS DE L'EXPERIENCE

STAR FRONTIERS — Alpha Dawn — JEU DE ROLES DE SCIENCE FICTION

DONJONS & DRAGONS — JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES — REGLES DE BASE – BOITE 1

DONJONS & DRAGONS — REGLES EXPERT – BOITE 2

TRADUCTION FRANÇAISE STAR FRONTIERS ALPHA DAWN 1985
TRADUCTION FRANÇAISE BASIC 3E VERS. 1985
TRADUCTION FRANÇAISE EXPERT 2E VERS. 1985
INDIANA JONES 1984
MARVEL SUPERHEROES 1984
COMPANION D&D 1984
STAR FRONTIERS KNIGHT HAWKS 1983
BASIC D&D 3E VERSION 1983
EXPERT D&D 2E VERSION 1983
STAR FRONTIERS ALPHA DAWN 1982
GANGBUSTERS 1982
TRADUCTION FRANÇAISE BASIC 2E VERS. 1982
BASIC D&D 2E VERSION 1981
EXPERT D&D 1981
GAMMA WORLD 1978
BASIC RE-IMPRESSION 1978
AD&D 1978
TOP SECRET 1977
BASIC D&D 1977
BOOT HILL 1975
DUNGEONS & DRAGONS 1974

ARBRE GÉNÉALOGIQUE TSR

Distribué dans les boutiques spécialisées par :
TRANSECOM S.A. 103 - 105 Rue Charles Michels
93200 ZAC de Saint Denis

*1- How do you neutralize the effects of **paralysation from Ghouls ?***
*2- How do you feel after a **Raise Dead** has been successfully cast on you ?*
*3- How much damage can be inflicted by an **electric sword ?***
*4- How many hit points gets a military skilled **Dralasite** character ?*
*5- Does a **continual light** affect a **Vampire ?***
*6- Does a **Silence 15' radius** prevent a person within the area of effect from hearing noise made outside this area ?*
*7- Does a **Cleric** or a **Magic-User** may reverse a spell, simply by casting it backward ?*

VOUS NE PARLEZ PAS ANGLAIS ? HEUREUX VEINARDS !

Des générations d'aventuriers ont cherché en vain la réponse aux questions précédentes. Mais vous, vous n'aurez pas ces problèmes. Les **nouveaux produits TSR en français** apportent la réponse à toutes ces questions, et bien d'autres encore. De plus, les versions françaises bénéficient des corrections du texte américain.

*1- Les **Goules,** ces monstrueux morts-vivants amateurs de chair fraîche, ont la fâcheuse faculté de pouvoir vous paralyser si elles vous touchent. Jusqu'à présent personne ne pouvait y faire quoi que ce soit. Maintenant un **clerc** peut neutraliser les effets de la paralisation en lancant un **Soins mineurs** (Cure light wounds) sur la victime.*

*2- Une fois ressucité par un sort de **Rappel à la vie** (Raise Dead), vous êtes dans un tel état de faiblesse qu'il ne vous reste plus qu'un **point de vie,** que vous ne pouvez plus vous déplacer que deux fois moins vite et qu'il vous faut deux semaines complètes de repos pour récupérer.*

3- Dans STAR FRONTIERS™, il y a 2 façons d'utiliser une épée électrique. Soit vous la réglez pour blesser votre adversaire (lui infligeant une perte de 4d10 points en Endurance), soit vous la réglez pour tenter de l'étourdir (sa résistance est alors fonction de son "Endurance Actuelle "). En cours de combat, vous pouvez passer d'une position à l'autre en fonction de votre choix tactique.

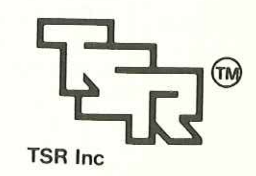
*4- Les **Dralasites** sont une des 4 races de personnages de STAR FRONTIERS™ Ils bénéficient d'un bonus (+5) sur leur Endurance, mais comme les autres, ils sont limités à 100 pour chaque caractéristique. Et le fait d'être spécialisé dans la branche militaire n'y change rien.*

*5- Le seul effet d'un sort de **Lumière Eternelle** (Continual light) sur un **Vampire** est de l'aveugler.*

*6- Quand vous êtes dans la zone d'effets d'un sort de **Silence**, vous ne pouvez produire aucun son, mais vous pouvez entendre ce qui ce passe à l'extérieur de cette zone.*

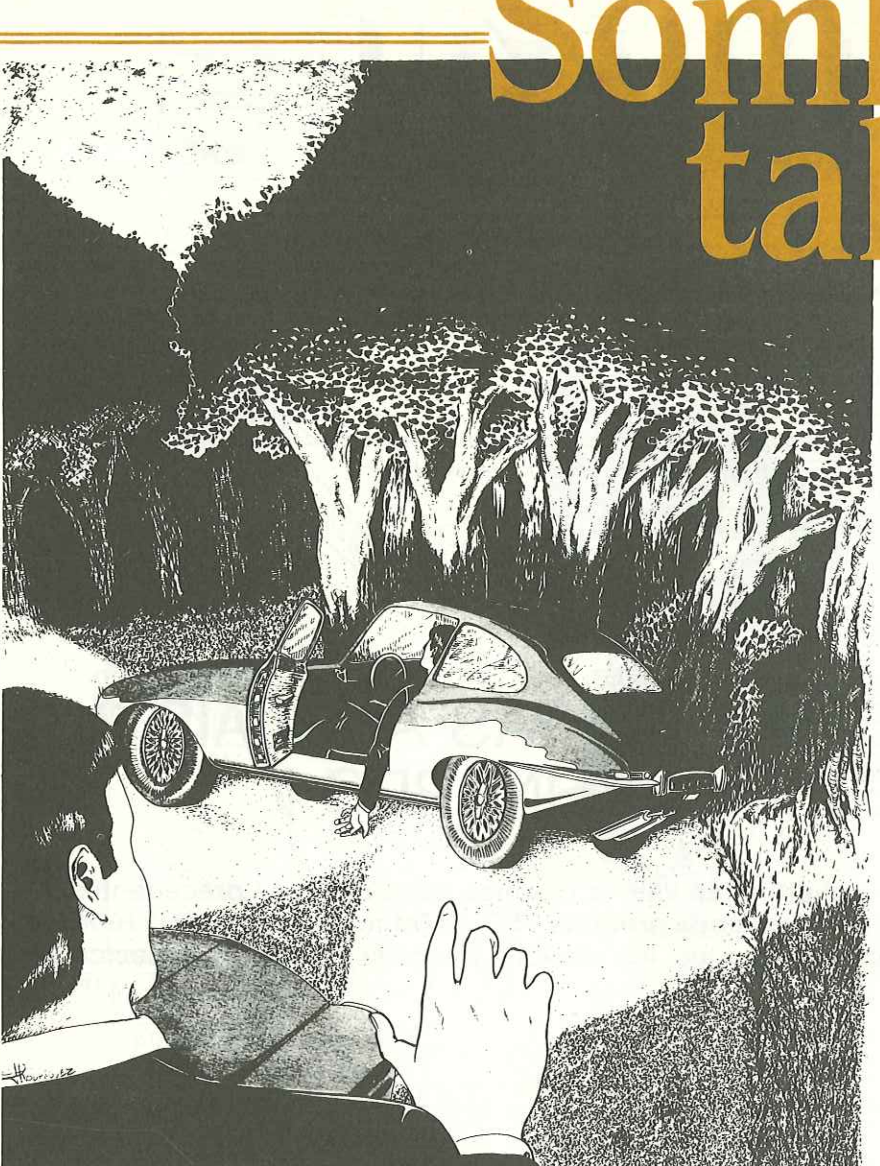
*7- Dans DONJONS & DRAGONS®, certains sorts peuvent être inversés (pour produire des effets contraires). Le **Clerc** peut décider au moment où il l'utilise, s'il lance le sort normalement, ou en l'inversant. Le **Magicien** quant à lui n'a pas cette possibilité, et ne peut lancer un sort que dans la version qu'il a mémorisée au début de la journée.*

MAINTENANT EN FRANCE, COMME AILLEURS, LE JEU DE ROLES A UN NOM



TSR Inc

Sombre tableau



Vous êtes donc Détective Privé.
En vacances sur la côte, vous êtes détendu, c'est l'été, le temps est très agréable. A la plage, vous rencontrez Bob S., un ancien client. Il vous entraîne avec lui sur une plage privée et vous présente à un peintre de ses amis. Sa célébrité ne lui est pas montée à la tête et c'est très aimablement qu'il vous invite à la soirée qu'il donne le soir même dans sa luxueuse villa. Un peu gêné (vous avez horreur de ce genre de réception et vous pensez à votre smoking élimé !), vous acceptez cependant.
Le soir, vous quittez votre hôtel en retard afin que les autres invités soient déjà arrivés, espérant ainsi passer inaperçu... Vous entrez dans le parc du peintre et soudain, dans l'allée... Les phares de votre voiture éclairent un véhicule arrêté en travers du chemin. Une portière est ouverte, l'homme au volant ne bouge pas.
— Vous arrêtez votre moteur et descendez (10)
— Sans descendre de voiture, vous appelez l'homme (40)
— Sans vous arrêter, vous contournez le véhicule et continuez vers la maison (30)
1. Des voix étouffées viennent de l'intérieur.
— Vous ouvrez (5)
— Vous faites demi-tour (16)

Ce petit scénario « interactif » va vous permettre de vivre une aventure policière. Chaque mini-paragraphe comprend une description de l'action ou de ce que vous constatez et vous propose de choisir parmi diverses actions possibles. A chaque choix correspond un numéro de paragraphe auquel vous devez vous rendre pour découvrir la suite de l'histoire et continuer votre enquête.

2. C'est une chambre, sombre et silencieuse, apparemment vide d'occupant. Vous distinguez une porte, au fond à droite.
— Vous allez vers la porte du fond et l'ouvrez (23)
— Vous ressortez dans le couloir (37)
3. C'est un modèle récent, très luxueux, à deux portes. Les phares son allumés, la portière droite est fermée et la vitre montée.
— Vous faites le tour du véhicule (6)
— Vous fouillez le mort (32)
— Vous fouillez la voiture (24)
— Vous repartez vers la maison en voiture (30) ou à pied (44)
4. Au moment où vous vous dirigez vers la maison, une voiture en venant s'arrête près de vous. Le commissaire de police en descend. Voyant tout de suite la scène, il vous arrête et, pendant que vous tentez de vous expliquer, il vous demande en ricanant (60).
5. Dans un bureau, votre hôte, le peintre, et un homme que vous reconnaissez comme le commissaire de police s'interrompent en vous voyant. Puis, votre hôte, vous reconnaissant, vous accueille chaleureusement : « *Entrez cher ami, nous parlions justement de vous !* ».
— Vous leur dites ce que vous avez découvert (49)
— Vous engagez la conversation sur un ton léger (42)
6. En contournant la voiture, vous voyez des herbes prises dans la portière droite.
— Vous fouillez la voiture (24)
— Vous fouillez le mort (32)
— Vous examinez le sol (38)
7. Un majordome vient vous ouvrir, vous guide vers la salle de réception puis s'éclipse. La maison est très luxueuse, des tableaux couvrent les murs, on se croirait dans une exposition (16).
8. Une fois rentré à votre hôtel, vous téléphonez pour vous excuser de ne pas pouvoir venir. Le lendemain, des policiers vous réveillent et vous arrêtent. Ils ont examiné votre voiture et savent que vous êtes allé jusqu'au lieu du crime. Vous êtes suspect. Saurez-vous répondre à leurs questions (60) ?
9. Vous avez dû faire une erreur car il est impossible d'arriver à ce chapitre. Répondrez-vous cependant à (60) ?
10. Vous entendez de la musique, la maison n'est pas très loin.
— Vous approchez de l'homme assis au volant (50)
— Vous détaillez les environs (20)
— Vous examinez la voiture (3)
11. Vous vous rendez tout de suite compte qu'elle a disparu.
— Vous allez à pied chez Marylin G. (55)
— Vous allez à pied chez Bob S. (51)
— Vous rentrez à pied à votre hôtel (43)
— Vous retournez vers la maison (4)
12. La villa a l'air déserte, vous la fouillez rapidement. Vous trouvez au fond d'un tiroir une photo du mort en compagnie d'une jeune femme charmante, ne laissant aucun doute sur la nature des sentiments qui les lient. Sur une commode, une lettre froissée attire votre attention, c'est une lettre de rupture adressée par John B. à Marylin.
— Vous appelez la police (49)
— Vous attendez dans le noir le retour de Marylin (29)
13. Vous vous rendez compte qu'il n'a pas servi, le chargeur est plein. Vous le mettez dans votre poche avec l'enveloppe.
— Vous allez vers la maison à pied (44), en voiture (30)
— Vous faites le tour de la voiture (6)
— Vous fouillez le mort (32)
14. Après de tendres moments, en entendant une sirène de police dans l'allée, vous vous demandez (60).
15. Vous remarquez une vitre ouverte. Au moment où vous vous penchez pour examiner l'intérieur du véhicule, un gros doberman vous mord le bras et ne vous lâche plus.
— Vous appelez à l'aide (35)
— Si vous avez le révolver, vous pouvez lui tirer dessus (47)
16. Dans le couloir, face à la salle de réception, un escalier mène à l'étage. Au bout du couloir, une porte fermée.
— Vous ressortez de la maison (44)
— Vous allez vers la porte du fond (1)
— Vous montez à l'étage (37)
— Vous entrez dans la salle de réception (57)
17. De ce côté, tout est calme. Les fenêtres sont fermées et la lumière éteinte.
— Vous revenez devant la maison (44)
— Vous allez derrière la maison (36)
18. Ils regardent, hautains, votre smoking puis s'éloignent, après quelques banalités.
— Vous allez prendre une coupe de champagne (48)
— Vous ressortez dans le couloir (16)
— Vous allez vers l'orchestre (54)
19. Elle colle l'arme contre votre tempe et les derniers mots que vous entendez sont (60).
20. A travers les arbres, vous devinez les lumières de la maison. Le sousbois est très sombre. Rien ne bouge. L'homme est figé, ses yeux révulsés sont grand ouverts.
— Vous vous avancez vers l'homme (50)
— Vous détaillez la voiture (3)
— Vous faites le tour du véhicule (6)
21. A votre réveil, des policiers vous entourent. Vous apprenez que vous êtes inculpé de meurtre. En effet, on a retrouvé sur vous 2 révolvers dont l'arme du crime avec vos empreintes... et également l'argent destiné à l'achat d'un tableau. C'est mal parti pour vous ! A moins que vous ne puissiez vous innocenter en répondant à (60).
22. Vous arrivez devant sa porte. Tout est éteint. Vous sonnez, personne ne répond.
— Vous entrez par une fenêtre entr'ouverte (12)
— Vous rentrez à votre hôtel (8)
23. C'est une superbe salle de bain 1 H, mais (oups) elle est occupée... En vous excusant, vous ressortez dans le couloir (37).
24. Vous trouvez un révolver dans la boîte à gants ainsi qu'une grosse enveloppe pleine de billets.
— Vous examinez le révolver (13)
— Vous comptez les billets (58)
25. Caché dans l'ombre, vous observez une grande pièce démesurément éclairée. Un orchestre sur une estrade fait danser quelques couples fort élégamment vêtus. Vous surprenez une conversation : « *Etes-vous déjà allée chez Marylin G. ? Non ! quel dommage... sa villa est si belle... et tranquille, pensez-donc ! La dernière avant d'arriver à la plage...* »
— Vous allez vers le perron (44)
— Vous allez jusqu'à la porte fenêtre suivante (28)
— Vous contournez la maison par la droite (36)
26.
— Vous allez rapidement vers la maison en voiture (30)
— Vous faites demi-tour et rentrez à votre hôtel (45)
27. Tout semble normal. Vous ne remarquez rien de particulier dans les véhicules. Une voiture un peu à l'écart attire votre attention.
— Sans vous en approcher, vous allez vers la maison (31)
— Vous allez la voir de plus près (15)
28. Vous regardez discrètement la salle de réception, très vaste et très animée. Près de la porte fenêtre, un couple discute : « *Quel dommage que Bob S. ne soit pas encore arrivé ! Il paraît qu'il a invité un privé ! J'ai hâte de le voir, il doit être d'un comique...* »
— Vous contournez la maison par la droite (36)
— Vous vous éloignez discrètement (52)
29. Elle arrive peu de temps après, vous trouve dans son salon. Vous remarquez de la poussière sur ses chaussures. Elle est visiblement très inquiète de vous trouver là. Elle sort un révolver de sa poche et vous somme de vous expliquer.
— Vous essayez de la désarmer (34)
— Vous lui expliquez toute l'histoire (19)
30. Le passage entre les arbres qui bordent l'allée et la voiture est très étroit. En passant, vous accrochez le véhicule arrêté.
— Vous continuez vers la maison (44)
— Vous faites demi-tour et rentrez à votre hôtel (8)
— Vous vous arrêtez et allez vers la voiture (10)
31.
— Vous jetez un coup d'œil dans les voitures (27)
— Vous sonnez à la porte (7)
— Vous vous approchez des fenêtres éclairées sur la droite (52)
— Vous contournez la maison sur la gauche (17)
— Si vous l'avez amenée devant la maison, vous prenez votre voiture (53)
— Si vous l'avez laissée au milieu du chemin, vous allez chercher votre voiture (11)
32. Vous trouvez son portefeuille avec ses papiers : John B.
— Vous fouillez la voiture (24)
— Vous faites le tour de la voiture (6)
— Vous allez vers la mison à pied (44), en voiture (30)
33. Dès que la porte est ouverte, une jeune femme vous aborde et, sans violence (au contraire !) vous entraine dans la pièce...
— Vous resistez et ressortez (37)
— Vous vous laissez faire (14)
34. Une balle vous frôle de près mais vous parvenez à la désarmer. Vous la maitrisez et appelez la police (49).
35. Un majordome accourt. Après avoir calmé le chien, il vous emmène dans la cuisine. Il vous observe soupçonneux pendant que la cuisinière vous soigne. Puis il vous indique la salle de réception (16).
36. De ce côté, la musique est assourdie. Vous ne voyez qu'une seule porte-fenêtre éclairée et ouverte. Vous reconnaissez la voix du peintre qui discute avec quelqu'un.
— Vous approchez discrètement et écoutez (46)
— Vous approchez et le hélez (5)
— Vous repartez par la droite (17)
— Vous repartez vers la gauche (52)
37. Dans le couloir éclairé d'une faible lumière, vous voyez 3 portes.
— Vous ouvrez la première (2)
— Vous ouvrez la deuxième (23)
— Vous ouvrez la troisième (33)
— Vous redescendez (16)
38. Vous ne voyez que des traces de pas, visiblement féminines s'éloignant de la voiture et une détonation retentit, venant de la maison ainsi qu'un grand bruit de vitres brisées et des cris...
— Vous vous précipitez en courant vers la maison (44)
— Vous suivez malgré tout les traces de pas (41)
— Vous vous précipitez vers votre voiture (26)
39. Une ravissante jeune femme vient vous ouvrir. C'est Marylin G. Elle vous assure qu'elle a passé la soirée seule chez elle, une méchante migraine l'empêchant d'aller chez le peintre. Cependant, elle vous fait entrer et... vous ne la quittez qu'au milieu de la nuit (43).
40. Pas de réaction.
— Vous arrêtez votre moteur et descendez (10)
— Sans vous arrêter, vous contourner le véhicule et allez vers la maison (30)
41. En vous enfonçant dans le sous-bois, vous distinguez quelques branches brisées. Soudain, un craquement derrière vous ! Avant de pouvoir réagir, vous recevez un grand coup sur la tête et perdez conscience (21).
42. En discutant et sans en avoir l'air, vous apprenez : que 3 personnes ne sont pas encore arrivées à la soirée, Bob S; John B. et Marylin G. ; que John B. devait acheter une toile, que Bob S. est très ami avec John et que Marylin a très envie de connaitre John... Puis, prétextant votre soif, vous quittez la pièce (16).
43. Le lendemain, vous êtes réveillé par 2 inspecteurs : on vous a vu chez le peintre hier soir et vous n'avez pas porté plainte pour le vol de votre voiture. Vous êtes très suspect. Evidement vous niez et ils vous demandent (60).
44. Devant la maison, un trentaine de véhicules sont garés. Vous voyez quelques marches devant l'entrée (31).
45. Une fois rentré, vous comptez les billets. Vous n'avez pas perdu votre soirée ! Mais, par conscience professionnelle, vous vous demandez tout de même (60).
46. « *C'est bizarre ! John n'est pas encore arrivé ! pourtant il tient beaucoup à m'acheter ce tableau et nous devions conclure l'affaire ce soir. Enfin, la soirée n'est pas encore très avancée et Marylin G. ainsi que Bob S. ne sont pas encore là non plus... Au fait, vous pourrez parler boutique, Bob m'a présenté un détective privé que j'ai invité ce soir. Il est en vacances dans le coin et ne devrait plus tarder.* ».
— Vous hélez le peintre (5)
— Vous repartez vers la droite (17)
— Vous repartez vers la gauche (52)
47. Le chien, tué net, s'écroule. Les gens accourent et les propriétaires du chien appellent la police. Ils vous accusent d'avoir voulu

dérober leur voiture. La police, en arrivant, trouve le cadavre de John S. Les soupçons se portent immédiatement sur vous. Arriverez-vous à vous disculper (60).

48. Il est vraiment excellent. Vous en abusez... Vos idées s'embrouillent et, lorsqu'une jeune fille s'intéresse à vous, vous ne lui résistez pas (14).

49. La police arrive tout de suite et requiert votre avis (60).

50. Vous vous apercevez tout de suite qu'il n'y a plus rien à faire. L'homme a été tué d'un coup de révolver à bout portant. Le tireur devait être assis à côté du mort.
— Vous fouillez le mort (32)
— Vous fouillez la voiture (24)
— Vous faites le tour du véhicule (6)
— Vous repartez vers la maison à pied (44), en voiture (30)

51. Vous arrivez devant chez lui. La maison est toute éclairée, vous entendez des conversations. Bob S. vient vous ouvrir et vous présente à sa famille, arrivée dans l'après-midi et qu'il n'a pas quittée depuis. Il a oublié de prévenir le peintre de son empêchement. Désappointé, vous vous rendez compte qu'il ne peut être coupable (60).

52. 2 portes-fenêtres ouvertes donnent sur la salle de réception. La plus proche a un carreau brisé. Parmi les décombres, un bouchon de champagne.
— Vous vous approchez de la plus près (25)
— Vous avancez jusqu'à la suivante (28)
— Vous faites le tour de la maison par la droite (36)
— Vous allez vers le perron (44)

53.
— Vous allez chez Bob S. (51)
— Vous allez chez Marylin G. (22)
— Vous rentrez à votre hôtel (56)
— Vous allez prévenir la police (49)

54. Vous demandez au chef d'orchestre d'arrêter de jouer un instant et annoncez aux invités ébahis votre macabre découverte. L'un d'eux se précipite vers le téléphone (49).

55. C'est effectivement une très belle villa. Aucune lumière.
— Vous sonnez (39)
— Vous essayez d'entrer (59)
— Vous allez à pied chez Bob S. (51)

56. Le lendemain, 2 inspecteurs vous emmènent au commissariat pour interrogatoire : on vous a vu chez le peintre, vous êtes suspect et, sardonique, le commissaire vous demande (60).

57. C'est une très vaste salle. Une soixantaine de personnes en tenues de soirée dansent ou discutent. Tout est tranquille. L'orchestre joue une valse.
— Vous vous approchez du buffet et prenez une coupe de champagne (48)
— Vous essayez d'entamer une conversation avec un couple à l'écart (18)
— Vous allez vers l'orchestre (54)

58. Il y a environ 50 000 F ; vous les mettez dans votre poche.
— Vous examinez le révolver (13)
— Vous allez vers la maison à pied (44), en voiture (30)
— Vous faites le tour de la voiture (6)

59. Vous trouvez une fenêtre entrebaillée. En l'escaladant, vous perdez l'équilibre et tombez dans le salon. Pendant que vous reprenez vos esprits, une jeune femme en déshabillé entre dans le salon, très inquiète, un révolver à la main et vous demande des explications.
— Vous essayez de la désarmer (34)
— Vous lui expliquez toute l'histoire (19)

60. Alors ! *Qui* a tué et *Pourquoi* ?...

Sylvie Rodriguez

SOLUTION

Vous vous êtes encore fourré dans un beau pétrin ! Enfin, votre sûr instinct a dû vous faire découvrir la vérité.
Marylin, maîtresse de John (liaison tout à fait secrète) est venue avec lui en voiture jusqu'à l'allée. Elle a ensuite sorti un révolver de sa poche et a tué cet amant qui voulait l'abandonner. Elle n'a eu que le temps de se précipiter dans le sous-bois lorsque les pneus de votre voiture ont fait crisser les cailloux de l'allée. Elle n'a pu prendre l'enveloppe pour maquiller en crime crapuleux un crime passionnel...
Le bon chemin : 10 - 50 - 32 - 24 - 13 - 6 - 38 - 26 - 30 - 44 - 31 - 52 - 25 - 36 - 46 - 17 - 44 - 31 - 53 - 22 - 12 - 29 - 34 - 49 - 60 -

Ce module (pour AD & D®) est réservé aux DM connaissant bien l'équipe qu'ils font jouer ordinairement ; il réclame en effet une parfaite connaissance de chaque personnage, puisque c'est en partie la personnalité de ces derniers qui détermine les péripéties de l'aventure. Il est difficile d'attribuer un niveau à ce donjon, où les monstres rencontrés - nombre et force - dépendent surtout de l'intelligence dont feront preuve les joueurs. S'ils ne comprennent vraiment rien, il y a gros à parier que l'aventure prendra très vite des allures de suicide collectif.

Le Chateau de la Réalité Multiple



Nos aventuriers sont réunis à la ville dans laquelle s'est terminée leur dernière aventure - ou la plus proche. Chaque DM peut ainsi intégrer ce module dans son propre univers. Le chef de la ville, duc ou prince par exemple, vient de retrouver un vieux parchemin dans les archives ; un sonnet en alexandrins et une carte. N'en ayant pas l'usage, il le fait placarder dans la ville à l'intention des aventuriers pouvant être intéressés. Voici le sonnet :

Salut à vous, guerriers, à l'armure éclatante
Magiciens trop puissants pour craindre le démon
Prêtres des Dieux anciens, qu'ils soient mauvais ou bons
Ou druides des forêts, c'est pour vous que je chante

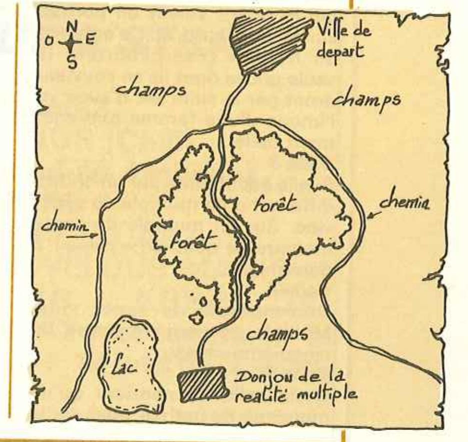
Je fus autrefois roi, dans un pays barbare
Mais mon étoile un jour a cessé de briller
Pourtant, restant fort joueur, j'ai voulu conserver
Le donjon qui, au sud, dresse encore ses remparts

Vous n'y découvrirez ni or ni pierreries
Et nulle arme enchantée ne s'y trouve cachée
Vous ne risquez en fait que d'y perdre la vie

Pour lever un défi, par amour du danger
Allez, si vous l'osez ! Au bout de ce périple
Gît le donjon de la réalité multiple.

La région

Elle est à priori très calme. Le DM peut à sa convenance tirer une rencontre de monstres aléatoire mais cela n'ira pas plus loin qu'une bande de loups ou une troupe de Goblins. Il est de toute façon préférable que les aventuriers arrivent au seuil du donjon avec le maximum de leurs points de vie.
Toute personne rencontrée sur la route, paysans etc..., dira aux aventuriers de ne pas aller vers ce donjon. Contre de l'or, certains pourront même révéler que *« des groupes bien plus puissants que le vôtre y sont entrés et n'en sont jamais ressortis ! »*.
Carte :



L'exterieur du donjon

Il se présente comme un gigantesque édifice ne comportant qu'une seule ouverture : une double porte aux larges ferrures, sur laquelle est gravée un deuxième sonnet. Cette porte s'ouvre si on la pousse.

Sonnet de la porte :

Au sein du vieux chateau, là où rôde la peur
Etranger courageux qui cherche les honneurs
Il te faudra d'abord découvrir le chemin
Qui mène à la folie, et renier son parfum

Si tu restes vaillant, tu devras sans frémir
Passer la lourde porte qui conduit au désir
En succombant ici tu perdras ton essence
Mais vainqueur de l'envie, tu obtiendras la chance

Alors combat l'odieux, ne brûle pas les étapes
Trouve la fleur d'aveu et parle-lui d'amour
Par trois fois, si elle t'aime, elle montrera le jour

Quand enfin tu seras au centre du danger
Tu atteindras ton but mais, naïf étranger
Souviens-toi que le sept peut receler la trappe.

porte
muraille
passage secret
⑤ numéro de la salle
5 numéro gravé sur la porte correspondante

N
O E
S

Le Donjon de la Réalité Multiple

Salle 1
Pièce comprenant une table et des chaises (une par aventurier). Rien à signaler. Sur les deux portes situées dans le fond de la pièce sont gravés respectivement les chiffres 1 et 3.
Le DM devra noter le chiffre de la porte par laquelle passent les aventuriers, puis lui additionner ceux de toutes les portes qu'ils franchiront par la suite. Chaque fois qu'ils arriveront dans une pièce en obtenant un multiple de 7 (14, 21 etc...) la salle recèlera un monstre, dont le niveau sera précisé mais qui devra être tiré au sort (tables du DMG, pages 175 à 179).
Si les aventuriers se séparent en deux groupes, ou plus, le DM devra tenir un compte séparé pour chaque groupe. Si deux groupes arrivent au même instant dans la même pièce avec deux scores différents ils ne se verront pas car ils ne seront pas dans la même dimension, si bien que des personnages pourront fort bien se faire massacrer dans une salle tandis que leurs camarades ne trouveront qu'un peu de poussière sur les dalles.
Salle 2
Dès leur entrée dans la salle, les aventuriers doivent tirer un jet de sauvegarde contre la magie. Ceux qui le réussissent ne voient rien de particulier. Ceux qui le ratent voient un portrait sur le mur nord et... s'enfuient en hurlant (*Fear*).Pourtant la seule chose dont ils se souviendront par la suite est d'avoir vu l'image d'une femme extrêmement belle.
Salle 3
Si elle est atteinte sur un chiffre différent d'un multiple de sept : vide. Sur un multiple de sept : monstre de quatrième niveau, à déterminer.
Salle 4
Non-multiple de sept : vide. Multiple de sept : monstre de cinquième niveau.
Salle 5
Cette salle ne contient qu'un mouchoir de batiste, posé sur le sol. Elle ne peut pas être atteinte sur un multiple de sept.
Salle 6
Atteinte sur un multiple de sept : contient d'une part un monstre de sixième niveau, (à déterminer) et d'autre part un poing fermé, en métal, planté dans le sol. Il est impossible de le briser, de l'arracher ou de lui faire ouvrir les doigts. Atteinte sur un chiffre autre : pas de monstre. La main est ouverte. Si on y dépose le mouchoir (de la salle 5), le passage secret menant à la pièce 7 s'ouvre immédiatement.
A cet instant, les aventuriers devraient commencer à se poser des questions quant aux numéros des portes. Ils auront sans doute tendance à revenir en arrière pour faire des essais. Il convient de soustraire le numéro de chaque porte, passée à contresens, du chiffre global.
Salle 7 : salle de la folie
Cette salle est personnalisée pour chaque aventurier y pénétrant. Lorsque nul n'y est rentré il y règne une obscurité magique (*Continual Darkness*), l'infravision ne marche pas, sur laquelle un *Dispell Magic* n'aurait aucun effet.
Si un aventurier rentre, les autres cessent de le voir et de lentendre : il est dans une autre dimension. C'est dans cette salle que le DM doit faire preuve d'imagination. L'épreuve à passer dépend en effet du personnage. Sept fois de suite, ce personnage va tirer un jet de sauvegarde contre les sorts (tenir compte des bonus dus à la sagesse). S'il réussit son jet, il est protégé ; s'il le rate un force irrépressible le pousse à commettre l'acte le plus affreux qu'il puisse imaginer. Quelques exemples : un druide entrant dans la salle de la folie aurait l'impression de pénétrer dans un forêt. Sept fois de suite, il passerait devant un flambeau et lancerait son jet de protection. En cas d'échec, il serait forcé de mettre le feu à la forêt. Un guerrier pourrait être forcé à s'agenouiller devant des goblins et à les appeler maitre, un paladin à commettre un acte chaotique quelconque. Etc...
Si l'acte horrible est accompli plus de quatre fois sur sept, la raison du personnage vacille. Il lance un dernier jet de protection, sans bonus, cette fois. Le sort utilisé est un *Symbol of insanity* que le personnage voit s'inscrire en lettres de feu devant ses yeux. S'il rate cet ultime jet, il devient totalement amnésique après avoir entendu dans sa tête une voix lui dire la strophe suivante :

En pénétrant ici
tu connaissais le prix
Que, si tu faiblissais,
il te faudrait payer.
L'instant est arrivé,
infortuné ami
De tous tes souvenirs,
te voici donc privé !

Si au contraire, la salle de la folie est passée avec succès, c'est la strophe suivante qui est entendue :

Pour venir en ces lieux,
il fallait être fou
Mais de l'être encore plus
tu pouvais avoir peur
Tu as vaincu, ami,
paré ce premier coup
Mais pend-garde à ton âme
et prend-garde à ton cœur !

Quelle que soit l'issue du passage dans cette salle, où l'aventurier n'a bien-sûr aucun libre arbitre, aucune possibilité de se débattre, il se retrouve ensuite devant le passage secret. Celui-ci se ferme dès que le dernier aventurier est passé dans la salle de la folie.
Salle 8
La porte en est murée. Les aventuriers ayant fait la salle précédente ont l'illusion de ne pas voir le mur. Ils disposent également d'un *Passwall* temporaire. Ils ne s'apercevront qu'ils viennent de traverser un mur de 20' de long que lorsqu'il seront de l'autre côté. Il leur sera impossible de traverser en sens inverse.
Salle 9
Sur un muliple de sept : monstre de septième niveau à déterminer, sinon rien.
Salle 10
Sur un muliple de sept : monstre de huitième niveau à déterminer, sinon rien. La double porte menant à la salle suivante ne porte aucun numéro.
Salle 11
La salle est, tout comme celle de la folie, plongée dans le noir magique (*Continual Darkness*) avant que les aventuriers n'y pénétrent. De la même façon ils sont également séparés mais, cette fois, les endroits qu'ils traversent sont identiques : patio extérieur, façon Grèce Antique. Au bord d'une piscine se trouve un coussin de velours rouge où est posé un joyau bleu. Une nymphe habite ce patio. Le DM peut choisir d'étirer à sa convenance le cheminement de chaque aventurier dans cette « salle ». Tirer 1d100 (soit 2d10) pour savoir si la nymphe est amicale ou non. Si le personnage est d'alignement bon et possède un charisme supérieur à 18, la nymphe a 90% de chances d'être amicale, 10% dans le cas contraire. La nymphe arrive dans le dos de l'aventurier et lui enjoint de ne pas se retourner, puis si elle est amicale, elle l'embrasse dans le cou. Le patio disparait et l'aventurier se retrouve dans la salle 11, telle qu'elle apparait sur le plan. Le passage secret menant à la salle 12 est ouvert.
Si la nymphe n'est pas amicale, ou si l'aventurier se retourne malgré l'avertissement, il la voit nue. Il jette alors un jet de protection. En cas de réussite, le cas précédent s'applique. En cas d'échec, l'âme de l'aventurier passe dans le joyau bleu. (Voir sort *Trap the soul*)
Salle 12
Les aventuriers qui réussissent à y pénétrer y trouvent un petit galet rond et poli. Lorsqu'il le prennent en main ils ont l'impression qu'il leur parle dans leur tête.

Celui qui me détient
détient la connaissance
Et peut s'il le désire
apprivoiser la chance.
Ajouter mais aussi retrancher
de par moi
Une seule unité au nombre
de son choix.

On voit l'intérêt de la chose ; l'aventurier ayant compris le principe des apparitions de monstres pourra, lorsqu'il lui sera impossible d'arriver dans une salle par un nombre autre qu'un multiple de sept, ajouter ou retrancher une unité au chiffre inscrit sur la porte qu'il s'apprète à franchir.
Lorsque tous les aventuriers ont franchi avec succès ou non les salles du désir et de la pierre de chance, ils se retrouvent dans la même salle. Les joyaux bleus de ceux ayant échoué sont posés sur la poitrine de leurs corps inanimés.
Salle 13
Sur un multiple de sept, monstre de neuvième niveau à déterminer, sinon vide. Si la pierre de chance est correctement utilisée, les aventuriers entendent :

Vous avez deviné
quel était ce danger.
Cherchez donc le suivant
sans vous décourager.

Si les aventuriers n'ont rien compris, les monstres apparaissant sur un multiple de sept dans les salles suivantes sont tous de neuvième niveau.
Salle 14
Vide ou monstre, suivant le score.
Salle 15
Idem.
Salle 16 : salle de l'odieux
Le noir magique (*Continual Darkness*) règne dans cette salle tant que l'aventurier n'y a pas pénétré, tout comme dans les deux premières salles spéciales de ce donjon. Ici il doit combattre son double négatif : même pouvoirs, mêmes armes, alignement opposé. En cas de défaite du personnage, il est achevé par son double et ses camarades ne retrouvent qu'un cadavre. Pour le combat, l'initiative est déterminée par les dés.
NB : si le double possède le même nombre de points de vie que l'aventurier, il n'en est pas moins considéré comme mort en tombant à 0. Lorsque tous ont combattus, ils se retrouvent ensemble dans salle 16.
Derrière les portes suivantes se situe un piège. Celle de gauche, portant un 2 permet de continuer la visite du chateau sans « brûler les étapes », comme il est spécifié dans le sonnet de la porte d'entrée. Celle de droite, par contre, marquée d'un un, donne la posibilité de sauter une partie du donjon, ce qui interdit le passage dans la salle de la fleur d'aveu et peut conduire à fausser les calculs des aventuriers en leur faisant passer des portes à l'envers.
Le DM doit bien entendu rester neutre et ne pas influencer les joueurs pour prendre un chemin plus qu'un autre.
Salle 17
Normale, monstre ou vide.
Salle 18
Idem.
Salle 19 : salle de la fleur d'aveu
Procédure de départ identique à celle de toutes les salles spéciales (obscurité magique, etc...).
Chaque aventurier se retrouve alors dans un jardin ne contenant que des fleurs ; roses ou autre chose, au choix du DM. Une vieille femme toute habillée de noir lui dit :

Si tu veux découvrir
celle que tu désires.
Tu dois sans hésiter
m'apporter le trésor
Dont j'ai été frustée,
afin que je respire,
Et d'un seul coup, d'un seul,
me conduire à la mort.

Si l'aventurier refuse de tuer la vieille femme (il suffit de la frapper une fois pour qu'elle tombe morte ; aucun tirage n'est nécessaire) toutes les fleurs se fânent et la salle redevient la salle 19 telle qu'on la voit sur le plan. S'il accepte de la tuer (cet acte ne sera pas considéré comme « mauvais », même pour un paladin, mais il vaut mieux bien-sûr ne pas en avertir les joueurs) toutes les fleurs se fânent sauf une : la fleur d'aveu. La suite dépendra de l'habileté du joueur à faire une déclaration d'amour à la fleur. S'il semble convainquant, n'emploie que des mots doux et ne donne pas d'ordre, il pourra alors poser trois questions auxquelles la fleur d'aveu répondra. Sinon, elle se fanera à son tour...
A ce stade du jeu, les questions les plus probables ne sont pas légion. Voici quelques réponses toutes prêtes.

Qui a créé ce donjon ?
Celui qui autrefois dressa ses sombres murs
N'est plus ici, ma foi, car il mourut impur.
C'était un magicien, du nom de Vöchymer
En habits de poète, il voulut qu'on l'enterre.
Que représente le sept ?
Chaque porte passée ajoute à votre dé
Si d'aventure un sept vient à être tiré
La pièce où vous entrez recèle une créature
Qui griffe de sa vie l'œil de votre futur.
Le centre du danger ?
La plus terrible épreuve reste encore à franchir
Si vous n'avez pas peur, songez pourtant au pire.
Reposez-vous ici, vous le pouvez encore
D'autres plus loin allèrent et désormais sont morts.
Comment le vaincre ?
Quand dans une autre pièce tu seras acculé
Dans deux passages étroits il te faudra aller
Tout d'abord vers le sud, puis à l'est, ô mortel ;
Pour rencontrer ta mort et lui donner des ailes.
Comment sortir d'ici ?
Si le dernier danger vient à être vaincu
Par trois fois sur le sol frappez votre bâton
Vous serez transporté tout au delà des monts
Et désormais, héros, vous serez reconnus.
Comment vaincre la folie ?
Si tu voulais, mortel, combattre la folie
Il te faudrait trouver les soins appropriés
Pour restaurer l'esprit, éliminer l'oubli.
A moins que d'un seul vœu tu ne sois délivré.
NB : cette réponse contient les noms de tous les sorts pouvant contrer l'effet du Symbol of insanity : *Heal, Restoration* ou *Wish.*
Récupérer l'âme enfermée dans un joyau ?
Toi qui pour ton malheur abandonna ton âme
A la beauté malsaine d'une nymphe perverse
Tu dois sans hésiter, pour enrayer le drame
Briser le joyau bleu qui de rêves te berce.
Quel est le sens des lettres inscrites sur le sol ?
Cette question ne pourra être posée que si l'aventurier a trouvé la fleur d'aveu en revenant sur ses pas après avoir coupé au plus court, en sortant de la salle 16.
Mon mortel adoré, en observant le sol
Tu trouveras le sens de ton incantatior.
Si tu les réunis sans que l'une s'envole.
Et ainsi tu pourras terrasser le démon.

Si d'autres questions viennent à être posées, il appartiendra au DM de faire jouer son sens poétique et de fabriquer sur l'heure de nouveaux quatrains en alexandrins !
Lorsque tous les aventuriers arrivés ensemble dans cette salle l'ont passée d'une façon où d'une autre, elle redevient la salle 19 telle qu'elle apparait sur le plan.

Salle 20 à 29

Même principe que les salles habituelles en ce qui concerne les monstres. Elles sont vides mais :
- Une odeur de souffre, de plus en plus forte à mesure que l'on approche du centre du donjon, y régne.
- Un sifflement strident s'y fait entendre, allant lui aussi crescendo jusqu'au centre.
- En plein milieu de chaque salle est dessinée une lettre :

20 : I - 21 : rien - 22 : L - 23 : O - 24 : V - 25 : E - 26 : rien - 27 : Y - 28 : O - 29 : U. Il y a un large tapis qui cache le Y de la salle 27.
Dans cette même salle on se retrouve acculé et en cherchant au sud on peut trouver le passage menant à la salle 30, comme l'a dit la fleur d'aveu. Il s'y trouve un message.

Si tu désires, mortel,
vaincre le grand démon
Il te faudra crier
la seule incantation
Qui, sans pouvoir le tuer,
ce qui est impossible,
Le renverra chez lui,
dans l'abysse intangible.

Les aventuriers peuvent ensuite continuer au sud et sauter la fin de l'incantation en question, ou bien chercher le passage à l'est comme l'a conseillé la fleur d'aveu s'ils l'ont trouvée.

Salle 31 : centre du danger

Au centre de la pièce se trouve une Lich (Monster Manual p 61). Tout aventurier dont le niveau ou le nombre de dés de vie est inférieur à 5 est immédiatement sous l'effet d'un *Fear* : pas de jet de protection.
Si les aventuriers restants décident de combattre la Lich, sachez les choses suivanes : elle se nomme Beauty ; avant de devenir Lich, elle était magicienne 18ème niveau, chaotique bonne. F : 14 I : 18 S : 15 D : 14 C : 15 Ch : 18. Elle a en tête les sorts suivans :
- niveau 1 : *Charm person* (3), *Shield* (2).
- niveau 2 : *Detect invisibility* (2), *Invisibility* (2), *Mirror image* (1).
- niveau 3 : *Suggestion* (5)
- niveau 4 : *Fear* (5)
- niveau 5 : *Passwall* (2), *Cone of cold* (2), *Stone shape* (1).
- niveau 6 : *Anti magic shell* (2), *Death spell* (1).
- niveau 7 : *Mass invisibility* (3).
- niveau 8 : *Symbol* (2).
- niveau 9 : *Time stop* (1).

Beauty ne souhaite pas tuer et ne le fera qu'en dernière extrémité. Sa technique de combat visera à faire fuir ou à immobiliser les personnages les moins charismatiques et à suggérer au plus charismatique de dire l'incantation : « *I Love You* ». Si cela est réalisé, elle disparaitra. Si l'un des personnages crie spontanément *I Love You* sans y être forcé par Beauty, il entre immédiatement en étroite communion mentale avec elle. En une fraction de seconde, elle sait tout sur lui et il sait tout sur elle. Elle lui chante la ballade de Beauty et Vöchymer.
Lorsque ceci est fait, elle se tourne vers le mur, fait un *Stone shape* et crée un médaillon par aventurier encore vivant. Sur chacun d'entre eux est écrit le nom de son propriétaire. Sur celui de l'aventurier ayant dit *I love you*, qui est en forme de cœur, est inscrit d'un côté « Pour - nom de l'aventurier - » et de l'autre « de la part de Beauty ».
Puis pendant un temps très bref l'aventurier élu voit Beauty telle qu'elle était avant de devenir Lich. Il est suggéré au maitre de donjon de passer devant les yeux du joueur un dessin ou une photo représentant l'idéal féminin de celui-ci puis de la chiffonner brutalement en disant « *et alors elle disparait !* »,. En effet, après avoir murmuré « *farewell, I love you too* », Beauty disparait.
En prenant son médaillon, chaque aventurier sent que s'il le désire celui-ci pourra se transformer à la sortie du donjon en la quantité d'or qui lui sera nécessaire pour passer son niveau, s'il a atteint celui-ci en ce qui concerne les points d'expérience. C'est le seul trésor du donjon. S'il préfère le conserver, il n'aura pas de pièces d'or, bien entendu.
Il suffit après la disparition de la Lich de frapper trois fois un bâton sur le sol pour être transporté au delà du donjon, jusqu'au point de départ de l'aventure : la ville !

Ballade de Beauty et Vöchymer

Bien des siècles ont passé depuis que Vöchymer,
Guerrier et magicien, régnait sur cette terre.
Homme juste et magnanime, il était adoré
Comme on adore un père, par ses nombreux sujets.

Toujours à ses côtés se tenait une femme
A la beauté divine, malgré le poids des ans
Beauty était son nom et justice sa flamme
Pour laquelle elle usait de ses puissants talents.

Beauty et Vöchymer s'aimaient d'un amour tendre
Que rien, sinon la mort, n'aurait pu leur reprendre.
Du moins était-ce là ce qu'ils croyaient tous deux
Et de cette illusion ils se sentaient heureux.

Hélas il arriva que Vöchymer fut pris
Sous le charme envoûtant d'une autre enchanteresse
Darkona la maudite, qui lui donna l'ivresse
Mais sur la voie du crime enfin le conduisit.

Ce donjon maléfique il fit alors construire
Aidé de Darkona il en conçut les pièges
Tandis qu'ignorant tout des sombres sortilèges
Beauty ne voyait pas son amour se flétrir.

Ce fut par le hasard qu'un jour elle les surprit
Dans les bras l'un de l'autre, se racontant leurs crimes
Vöchymer, comprit-elle, sombrait dans un abîme
Où il entrainerait le royaume avec lui.

Se sachant incapable de vaincre Darkona
Dont le pouvoir hideux dépassait la raison
Par haine et jalousie, Beauty se sacrifia
Et d'une magie sombre, elle choisit la prison.

Etudiant les arcanes, disant l'invocation
Elle troqua sa beauté contre le corps immonde
D'un être non-vivant, plus puissant qu'un démon
Qui scella le destin de Darkona la blonde.

Hélas l'enchanteresse, odieuse jusqu'au bout
Emporta avec elle la vie de Vöchymer
Le grand roi expira, sans ombre ni tonnerre
Mais criant pour Beauty, simplement : I love you !

Et celle qui jadis avait été sa femme
Répondit en pleurant : farewell, I love you too !
Ce serment de l'amour, sans empêcher le drame
Des puissances du bien atténua le courroux.

Celui qui désormais prononcerait les mots
Qu'en mourant, Vöchymer avait articulés
Permettrait à Beauty, comme on jette un fardeau,
De se désincarner pendant toute une année.

Alors l'infortunée, n'ayant plus le désir
De dérober des vies qui n'étaient point coupables
Et voulant fuir le monde plutôt que le détruire
Vint cacher jusqu'ici sa face épouvantable

Cette morte-vivante, étranger, tu la vois
Apparaitre à nouveau, aujourd'hui, devant toi.
Lorsque l'on m'aime encore, je redeviens Beauty
Pour m'avoir regardée, magicien, sois béni !

NB : le dernier vers pourra selon les cas être modifié, « magicien » devenant « ô guerrier » ou toute autre profession, suivant le joueur délivrant Beauty et la fantaisie du DM.

Notes au DM

Il est important de bien comprendre que dans ce donjon, la plupart des salles n'ont pas d'existence déterminée avant que n'y pénètrent les joueurs. Toutes les pièces non-remarquables se présentent de la façon suivante : sol dallé de jaune, murs recouverts de chaux, plafond formant un dôme. Pas de fenêtres. Les monstres étant tirés de façon aléatoire, c'est leur nature qui pourra déterminer le degré de propreté de la salle : ex : des araignées géantes laisseront probablement des toiles.
De même, si les aventuriers entrent dans une salle occupée par un monstre, la technique de combat de celui-ci dépendra de son intelligence. Il n'y a aucun inconvénient à ce qu'un stupide goblin attende au milieu de la salle qu'on veuille bien l'attaquer ; ce serait inacceptable de la part d'un vampire, par exemple.
Dans le cas où les aventuriers disposeraient d'un moyen quelconque de voir au travers des murs, ils n'observeraient depuis la salle précédente qu'une pièce vide répondant à la description donné plus haut. Aucun monstre ne sera visible tant que la bonne ou la mauvaise porte ne sera pas passée.
NB :quelque soit le bruit fait par les aventuriers, ou le temps qu'ils passeront dans chaque pièce, aucune rencontre aléatoire de monstres ne devra être tirée, car cela fausserait totalement le principe du module.

Points d'expérience

- Ceux des monstres tués sur le parcours.
- Salle de la folie passée avec succés : 200 points.
- Salle du désir passée avec succés : 200 points.
- Salle de l'odieux passée avec succés : points d'expérience de la créature tuée, i.e. soi-même.
- Salle de la fleur d'aveu : 500 points.
- Dire *I love you* à Beauty sans y être forcé 200pts, et 500 de plus si l'aventurier décide de garder son médaillon en souvenir de Beauty plutôt que l'échanger contre de l'or. □

Michel Pagel

Le maître de jeu devra rigoureusement lire toute l'aventure avant de la faire jouer. Elle est prévue pour 4 et 6 personnages débutants, et peut être jouée dans chacun des systèmes de jeu suivants : *Villains & Vigilantes, Champions, Superworld* et *Marvel Super-Heroes.* Pour jouer, munissez-vous du contenu de la boîte de votre système de jeu. L'aventure proposée est modulaire. Mis à part la description des PNJ, le maître du jeu devra lui-même déterminer quelle règle appliquer à une situation donnée suivant les indications. Et attention ! Cette aventure peut s'avérer *fatale...*

UN SCENARIO pour SUPER HEROS CASUS BELLI

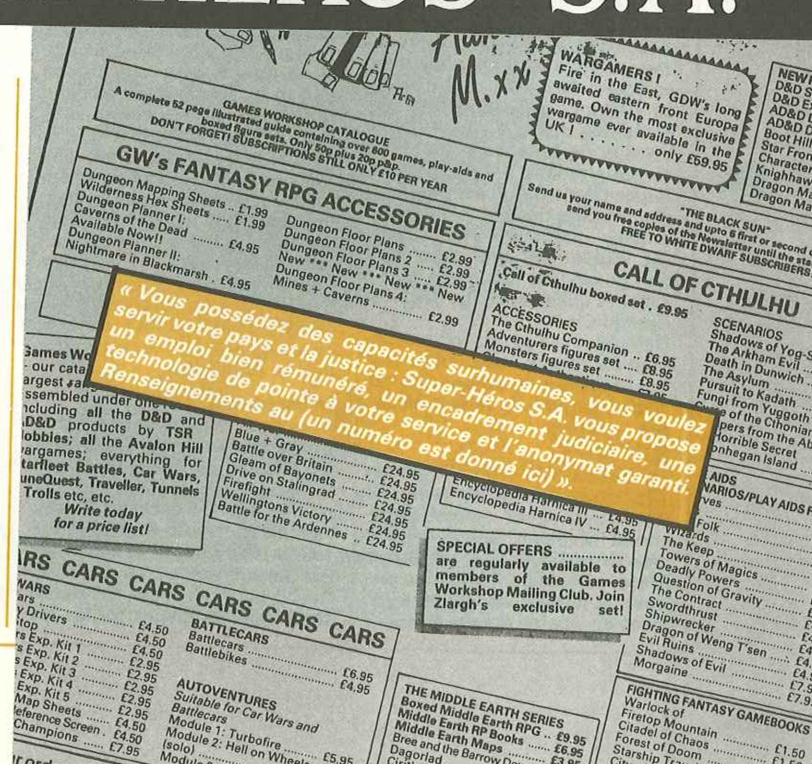


SUPER HEROS S.A.

Vu le caractère modulaire de l'aventure, le système suivant a été adopté : l'aventure est décomposée en scènes qui décrivent une situation donnée et les différentes actions que les joueurs peuvent tenter et d'autre part en débouchés qui sont rattachés à une scène, et qui constituent la transition entre une scène et les suivantes.
Enfin, une scène est parfois suivie d'informations qui sont réservées au Maître du jeu, et qui donnent des détails supplémentaires, des possibilités pour étendre l'aventure, les caractéristiques des PNJ (leur adaptation en termes de jeu est à la fin du module).
L'action peut se dérouler dans n'importe quelle grande ville américaine dans laquelle aucun Super-héros n'est encore établi. Dans la partie originale, la ville s'appelait *Central City,* et c'est ce nom qui sera utilisé dans l'aventure.

SCENE I

Les personnages sont tous résidents de Central City. Ils commencent à connaitre leurs pouvoirs, et n'ont peut-être pas encore décidé de leur carrière.
Or, voici que dans *tous* les quotidiens de la ville paraît une annonce, imprimée en milieu de page et en caractère gras (inmanquable en fait) :
Si un personnage téléphone au numéro indiqué, il entendra une voix lui déclarer : *« Bonjour, ceci est un répondeur automatique dispensant des renseignements sur Super-héros S.A. Super-Héros S.A. est une organisation visant à réunir des personnes dotées de capacités surhumaines afin d'organiser leurs efforts et de les repartir sur une échelle internationale dans une vaste lutte contre le crime. Pour rentrer à Super-Héros S.A., il faut passer un examen d'entrée composé de tests d'aptitudes physiques et intellectuelles ainsi que des tests en milieu dangereux surveillé, et avoir un casier judiciaire vierge. Un membre de Super-héros S.A.*



dispose d'une carte nominative équivalente à une pièce d'identité, même en costume, lui assurant un statut équivalent à celui d'un détective privé ; d'un excellent salaire variant selon ses capacités et sa position dans la hiérarchie de Super-Héros S.A., d'un encadrement judiciaire composé d'avocats professionnels qui permettront d'éviter ou de résoudre tout problème légal, et d'une équipe de techniciens et de scientifiques de haute gamme qui pourront assister les membres de l'organisation dans l'exploration et le contrôle de leurs pouvoirs, ainsi que dans la lutte contre des criminels dotés de capacités para-normales. Enfin, les membres de l'organisation bénéficient d'un système de protection de leur anonymat. Si vous désirez entrer à Super-Héros S.A., veuillez vous présenter au Richmond Mansion 1316, 55e rue entre 9 et 17 heures du lundi au vendredi. Merci d'avoir appelé et au revoir ».

Informations :
Dès qu'une personne téléphone à Super-Héros S.A., sa voix, ses grognements inconscients, sa respiration, etc... sont enregistrés par ordinateur. Si la personne se présente à Super-Héros S.A. et que sa voix n'a pas complètement changé (ex : la voix de Hulk et celle de Bruce Banner), elle est automatiquement identifiée.
De plus, un dispositif localise automatiquement la provenance de l'appel, et si la personne se présente, une enquête sera effectuée sur son compte (si elle a téléphoné de son appartement).

Débouchés :
Un personnage peut vouloir d'abord connaître l'adresse avant de téléphoner : il s'agit du Richmond Mansion 1316, 55e rue, information qu'il peut obtenir grâce à un appui au sein de la police.
Au sujet de Super-Héros S.A., il n'y a que très peu de renseignements, mais un contact dans le milieu judiciaire permet de savoir que la carte nominative équivalente à une carte d'identité est théoriquement impossible à obtenir pour une personne masquée.
Le Richmond Building est un immeuble cossu en plein centre-ville, de 4 étages seulement, et appartenant entièrement à Super-Héros S.A. Il est possible d'apprendre dans le millieu des affaires que Super-Héros S.A. est visiblement une organisation possédant des fonds puissants et qui a son siège social à Central City.
Dans le milieu journalistique, on peut apprendre que Central City est la *seule* ville américaine où Super-Héros S.A. se soit déclarée.

SCENE II

Durant toute la semaine suivant l'annonce, une petite foule de curieux se tient devant Richmond Mansion, siège de Super-Héros S.A., et rebaptisé Heroes Mansion (Hôtel des Héros). L'immeuble est ancien, haut de quatre étages, entouré d'un petit jardin, et protégé par une haute grille en fer. Il a deux entrées, une pour les piétons, surveillée par deux gardes qui ne laissent entrer qu'une personne à la fois, et à laquelle se présentent parfois des personnes en costume multicolore. Une petite plaque y est scellée : HEROES MANSION — SUPERHEROS S.A.
NUMERO D'URGENCE : (un autre numéro de téléphone est donné)
En-dessous est affiché un avis annonçant le recrutement de super-héros par Super-Héros S.A. Si un super-héros se présente à l'entrée, il n'a guère à attendre. Il est introduit dans l'hôtel, où on le fait attendre dans un hall richement décoré, avec 3 portes (toutes blindées), pendant environ cinq minutes. Puis, la porte de gauche s'ouvre automatiquement, et le personnage est invité à rentrer. La pièce est constituée d'un simple bureau, avec une fenêtre donnant sur le jardin, côté rue, dans laquelle se trouve un homme assez jeune, d'apparence sympathique, et une jolie jeune femme. L'homme se présente comme Robert Hope, et la jeune femme est sa secrétaire, Vivien Jenkins. Il posera une série de questions au personnage, une première partie à laquelle il est prié de répondre, et une seconde série qui n'est que facultative.
Première série : le nom du héros, la nature approximative de ses pouvoirs, ses origines approximatives, ses motivations pour entrer à Super-Héros S.A. et ses précédentes expériences en tant que super-héros.
Deuxième série : son vrai nom, son adresse, ses origines exactes, les limites de ses pouvoirs, une description d'un éventuel costume désiré (qui serait fabriqué par l'organisation). La secrétaire note tous ces détails. Ensuite, Hope remet au super-héros un exemplaire du règlement intérieur, lui fixe un rendez-vous dans dix jours, et l'enjoind à sortir. Au moment où le héros est dans le hall, une plaque du sol de 2 m × 2 m s'ouvre révélant un vide béant, et le héros tombe dans une trappe de 4 m de profondeur, au fond de laquelle se trouve une salle de 6 m × 6 m, tandis que la trappe se referme. C'est une petite salle des dangers, absolument pas dangereuse, servant simplement à évaluer si le super-héros a vraiment des pouvoirs. Créez vous-même cette salle en fonction du héros. Dès que le héros fait preuve de ses pouvoirs, Hope le fait sortir et lui explique le but de cette salle, puis le congédie.

Informations :
Lorsque le personnage se trouve dans le hall, il est filtré par une caméra dissimulée dans la lampe très décorée qui illumine la pièce. Il est examiné aux rayons X, photographié sous toutes les coutures, et son poids est mesuré grâce à un dispositif caché sous un tapis. En pénétrant dans le bureau, toutes les paroles du héros sont enregistrées et comparées avec les bandes enregistrées par téléphone. Robert Hope et sa secrétaire sont en fait des androïdes, répliques exactes de personnes véritables de Super-Héros S.A. Le règlement remis par Hope est soupoudré d'une fine couche de poudre radio-active qui permet de suivre et de localiser le personnage. Enfin, à chaque question posée, un lecteur télépathique sonde le cerveau du héros. (Ce sondage est très discret et très efficace car la question amène le personnage à penser la réponse, même s'il ne la formule pas). Une enquête discrète sera menée par la suite sur chaque personnage.

Débouchés :
Un personnage peut téléphoner au numéro d'urgence : un répondeur déclarera : *« Le numéro d'urgence de Super-Héros S.A. n'est pas encore opérationnel. Veuillez rappeler ultérieurement ».*
Il est aussi possible qu'un personnage tente une action contre l'organisation, par exemple, ayant pris conscience des examens effectués sur lui. Dans ce cas, la police est prévenue et arrive très rapidement. S'il n'entreprend aucune action violente mais questionne Hope, celui-ci le félicitera de sa perspicacité et expliquera « l'incident » par des mesures de sécurité.
Le règlement intérieur remis par Hope explique en détail le fonctionnement de Super-Héros S.A. Tous les points sont clairement avantageux pour les super-héros. L'organisation de service est répartie en patrouilles individuelles assignées à des horaires, en mission de groupes tout frais payés et en une capacité d'intervention à n'importe quel moment. Les personnages pourront y lire que Super-Héros S.A. est financé par des fonds privés administrés par un certain Lawrence Garder.

L'HOTEL DES HEROS

Systèmes

● A l'extérieur :
Le mur extérieur est protégé par un système radar qui déclenche une alarme silencieuse. Le jardin contient une série de caméras cachées, des micros, des hauts-parleurs et des lasers. La porte d'entrée comporte une caméra, et ne s'ouvre que si elle identifie la personne munie de sa carte d'identification, ou de l'intérieur.
Les fenêtres sont de deux types : Les fausses fenêtres, qui ne sont que des écrans projetant une image par-dessus un mur. Les vraies fenêtres, par lesquelles on peut voir de l'intérieur, et qui montrent aussi une image. Une personne qui passe à travers est prise dans un filet qui libère une puissante décharge électrique qui s'arrête dès que le personne est assommée.

● A l'intérieur :
Les portes blindées ne s'ouvrent que grâce à un code prononcé à haute voix. L'ascenseur est un conduit coupé par des diaphrames aux étages, qui ne s'ouvrent qu'en reconnaissant une voix, laissant le personnage dans un conduit anti-gravité.

Niveau — 5

Ce niveau ne peut être atteint que par une fausse trappe dans la salle des dangers, juste sous l'ascenceur ; en la forçant ou en utilisant le mot de passe correct. Les personnages ne seront pas informés de l'existance de ce niveau.
Centre de détention : cette pièce, qui occupe tout le niveau, contient une trentaine de tubes d'isolation : tous les prisonniers y seront enfermés, inconscients. (si la situation va vraiment mal, vous pouvez créer un incident technique qui libère un personnage).

Niveau — 4

Ce niveau ne comprend que les machines faisant fonctionner la salle des dangers.

Niveau — 3 à niveau — 1

C'est sur ces trois niveaux que s'étend la salle des dangers.
Salle de contrôle : cette salle n'est qu'au niveau — 1, où l'ascenseur s'arrête définitivement. D'ici, on peut superviser tout ce qui passe dans la salle des dangers.

Rez-de-chaussée

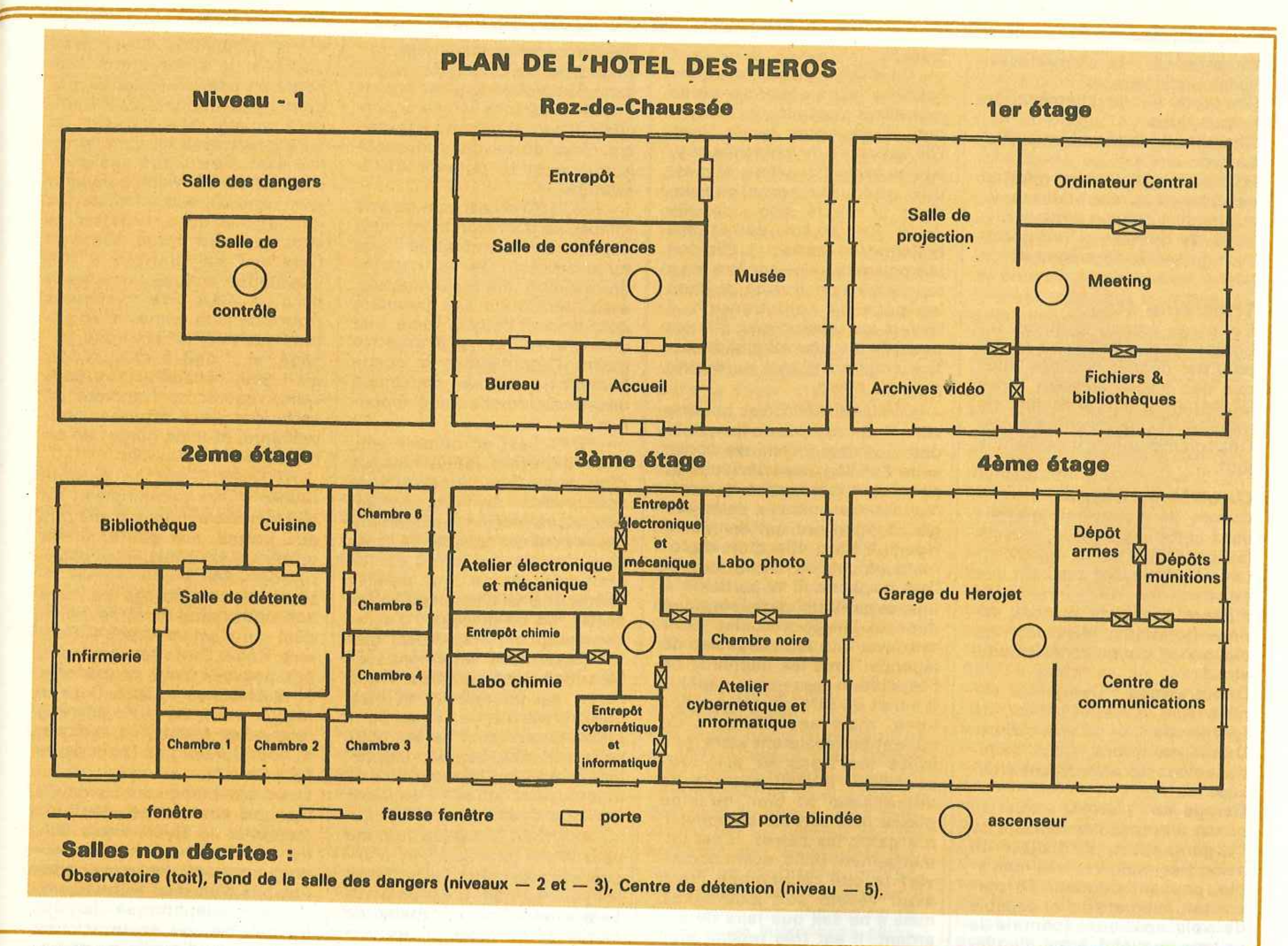
Accueil : Vivian Jenkins accueille toute personne qui s'y présente. Tous les systèmes décrits dans la scène II sont encore opérationnels.
Bureau : Robert Hope travaille ici.
Entrepôt : le matériel le plus varié est entassé ici, y compris des gardes androïdes.
Musée : le musée est (pour l'instant) vide.
Salle de conférence : les journalistes, les nouveaux héros, les invités sont reçus ici.

Premier étage

Archives vidéo : Toutes les archives vidéo sont réunies ici, ainsi qu'une série de magnétoscopes et télévisions, et un projecteur.
Fichiers & bibliothèque : tous les fichiers sont réunis ici, ainsi que tous les ouvrages pouvant être utiles.
Meeting : tous les super-héros se retrouvent ici avant un départ en mission.
Ordinateur central : l'ordinateur gérant les systèmes d'alerte, les finances, etc... occupe cette pièce, Lawrence Garder se trouve souvent ici.
Salle de projection : les héros peuvent assister d'ici à la projection d'archives vidéo.

Deuxième étage

Bibliothèque : elle contient des romans, de la littérature de détente, des revues, etc...
Cuisine : une simple cuisine entièrement automatisée.
Chambre 1 : une simple chambre pour héberger un héros sans identité secrète, par exemple.
Chambre 2 : une autre chambre.
Chambre 3 : la chambre de Lawrence Garder.



Chambre 4 : la chambre de Vivian Jenkins.
Chambre 5 : la chambre de Robert Hope.
Chambre 6 : la chambre de Will Caxton.
Infirmerie : un centre médical extrêmement sophistiqué et automatisé occupe cette pièce.
Salle de détente : une pièce avec quantité de sièges et un bar.

Troisième étage

Cet étage comporte quatre laboratoires ou ateliers de travail pour des domaines variés, ainsi que des pièces annexes à ces laboratoires, des entrepôts de matériel et une chambre noire. Des scientifiques y travaillent le jour.

Quatrième étage

Centre de communications : dans cette vaste pièce, surveillée par Will Caxton, une vingtaine d'employées assurent une permanence de surveillance d'informations de sources variées (journaux, télévision, radio, police, coups de téléphone, etc...)
Dépôt armes : Des armes variées sont entreposées ici, de tous les pays et de tout calibre.
Dépôt munitions : des munitions pour les armes sont stockées ici.
Garage de l'Herojet : c'est ici qu'est entreposé le véhicule de l'organisation, l'Herojet, un avion très rapide et très maniable, pouvant contenir 18 personnes, submersible et capable de vols spatiaux, (comme la navette spatiale), armé d'un laser et capable de décollage et d'attérissage verticals.

Toit

Sur le toit, il y a, outre un système de défense compliqué, un observatoire spatial et une trappe permettant l'envol de l'Herojet.

SCENE III

Les héros seront convoqués individuellement 10 jours après leur entretien avec Hope, afin de passer les tests. Ceux-ci leur sembleront extrêmement faciles. Ils sont composés d'un examen médical complet, d'une série de tests psychologiques, et d'un petit parcours enfantin dans la salle des dangers. Hope, (l'androïde) félicitera le héros de son excellente performance et lui affirmera qu'il sera sans aucun doute accepté. Néanmoins, il doit examiner les résultats du test, et il reconvoquera le héros pour plus tard (tous les héros seront convoqués le même jour).

Informations :

Les tests ne sont pas vraiment pris en considération. Par contre, toutes les données sont enregistrées pour pouvoir identifier le héros et ses pouvoirs sont discrètement testés.

Débouchés :

Aucun

SCENE IV

Tous les super-héros ont rendez-vous tôt dans l'après-midi au Heroes Mansion. Il y aura :
— Tous les personnages-joueurs
— ***UNICORN*** une jeune femme habillée d'un costume blanc métallisé, portant un casque orné d'une corne sur le front. Elle est dotée de capacités physiques exceptionnelles, et c'est une guerrière remarquable. Dans la réalité, elle s'appelle Janet Just et suit des études brillantes en médecine. Elle doit ses pouvoirs à une ancêtre qui a rencontré une licorne et dont les pouvoirs sont transmis à travers les générations. Elle est poussée par une volonté de justice impérative, très pure mais presque naïve.
— ***JUNGLELORD***, un homme vêtu d'un costume de lion, doté des capacités physiques et des sens d'un lion, mais décuplés, et possédant la capacité de commander aux animaux de la jungle. Jungle lord est en réalité Howard Hart, fils d'un diplomate africain et d'une journaliste anglaise. Il a participé à une expédition archéologique dans la jungle africaine pour retrouver une fabuleuse cité de légende. Tous les membres de l'expédition sont morts, sauf lui. Il aurait dû être dévoré par des lions, mais ses pouvoirs de mutant se révélèrent alors, et il imita les lions et prit leur contrôle : il était capable de mimétisme, et bien qu'il ne puisse plus exercer ce pouvoir, il a gardé les autres. Il est immensément riche, ayant découvert la cité recherchée (sans avoir révélé son existence), mais il ne sait que faire de son argent. Il est très proche d'un animal, féroce et naturellement méfiant, paraissant parfois cruel, mais ne tuant que quand c'est nécessaire.
— ***ICEFIRE*** est une jeune femme vêtue d'une armure de fer divisée en deux moitiés de couleurs différentes, une rouge et une bleu, et elle porte deux pistolets différents de chaque côté, reliés à l'armure. Cette armure, outre la protection qu'elle lui offre, lui permet de voler ou de produire un champ de force, augmente sa force et sa vitesse, et alimente les pistolets qui tirent des rayons de froid pour l'un, et de chaleur pour l'autre, la conjonction des deux provoquent un puissant choc thermique. Laura Carter a conçu cette armure grâce à l'argent de la compagnie Carter, fondée par son père, et elle pensait s'en servir pour en munir une sorte de garde. Elle décida, au cours d'un attentat contre l'une de ses usines, de s'en revêtir et l'a gardée depuis. Laura est une jeune femme gâtée par la vie, qui aime le luxe et la compagnie masculine et qui voit sa vie de super-héroïne plutôt comme un divertissement.
— ***GRAVITY*** est un homme musclé vêtu d'un costume gris-pierre, armé de flèches rouges et d'un sigle G. Il est capable de contrôler la gravité dans une certaine aire d'effet, ou sur lui-même. Mark Bester est un savant indépendant qui se bombarda de rayonnement gravitique, provoquant une incroyable mutation. Il continue ses expériences, essayant de créer les conditions dans lesquelles il s'est transformé, mais sans jamais y parvenir. C'est un homme altruiste qui place sa foi dans la bonté humaine et le pouvoir de la science.
— ***MICROGIRL*** est une femme minuscule d'environ 5 cm, mais capable de voler et dotée d'une force de titan. Elle est capable de revenir à une taille normale, mais perd tous ses pouvoirs pour devenir Patty O'Toole, une charmante jeune étudiante pleine d'optimiste et de bonne humeur qui doit ses pouvoirs à une mutation d'origine inconnue.
— ***FORCE*** est un homme vêtu d'un uniforme jaune marqué d'un grand F noir, une sorte de combinaison de latex, portant un casque révélant uniquement les yeux. Il est capable de créer des champs de force, de les manipuler et de leur donner forme, et ainsi de manipuler des objets, de se protéger, d'écraser quelqu'un, etc... Notez que ces forces sont nettement visibles mais transparentes. Frank Forter est un mutant, et bien que sympathique, il se sent persécuté en raison de ses pouvoirs : de plus, sa peau légèrement dorée, ses cheveux blonds et ses yeux jaune le rendent facilement reconnaissable.
— ***ACROBATE*** est un homme vêtu d'une combinaison blanche, avec les gants, les bottes et les yeux en noir. C'est un acrobate extraordinaire, capable de bonds et de manoeuvres surhumaines, parfaitement coordonné et extrêmement souple. James Whitaker est un véritable acrobate de cirque, mais doté de capacités innées incroyables. C'est un homme léger et drôle, mais sujet à des sautes d'humeur, et son humour est parfois sinistre.
— ***QUICKSHOT*** est un homme vêtu d'une combinaison de métal rouge flexible, portant une ceinture munie de grenades et de munitions, un bracelet porteur d'un canon de pistolet-mitrailleur, un casque argenté avec un viseur placé sur l'oeil droit, une bandoulière contenant plusieurs pistolets différents, un fusil à lunette accroché dans le dos, un pistolet pendant sur la hanche, et un couteau dans la botte et un dans la manche. De plus, cet arsenal vivant se déplace à une vitesse prodigieuse, fait des bonds gigantesques et son armure le met à l'abri des balles. Julian Mercy était un laborantin au service d'un savant travaillant pour un service secret. Bien sûr, le savant fut assassiné, et Julian endossa l'armure. Il est très réservé mais d'un tempérament violent s'il est acculé ou provoqué.
— ***DARKLORD*** est un homme habillé d'une combinaison et d'une cape noire, avec certaines parties marquées en jaune, ceinture, gants, bottes, bord de la cape, yeux, etc... Il est capable de voler, et de projeter des jets d'énergie noire qui peuvent se répandre comme des ténèbres, ou infliger des dégâts sous forme concentrée. Il est aussi capable de transformer son corps en énergie noire, le rendant insubstantiel, et il peut, dans cet état, aspirer quelqu'un en contact avec lui dans la dimension d'où il tire ses pouvoirs, et dont la victime ne peut sortir que s'il sait traverser les dimensions ou si Darklord le veut ou y est forcé. Winston Dark doit ses pouvoirs à une incantation antique découverte dans un vieux livre mystérieux trouvé dans le grenier d'un parent lointain récemment décédé, et il doit à chaque fois qu'il veut récupérer ses pouvoirs, répéter un fragment de cette formule. Il est assez antipathique, et aime garder un air mystérieux et puissant.
— ***TORPEDO*** est un homme revêtu d'une combinaison en métal flexible, munie d'ailerons aux bottes, aux gants, sur le casque et les côtes. Il est capable de voler à une grande vitesse et est protégé par une sorte de champ de force individuel qui s'active lorsqu'il s'envole. Roger Davis est un mutant, ses pouvoirs sont permanents et utilisables à volonté. Dans la réalité, c'est un jeune homme roux assez agressif et cynique, et dont il n'est pas facile de se faire un ami.

Les super-héros sont introduits les uns aux autres, déclarés membres de Super-héros S.A. dont les facilités et les lois leur sont rappelés. Ils seront tous équipés d'un mini-émetteur-récepteur télépathique déguisé en montre, ou en boucle de ceinture, ou d'oreille, ou en bague, etc... L'emploi du temps et les régions de patrouille sont indiqués aux héros, les personnages étant tous assignés aux mêmes quartiers, alors que Unicorn, Microgirl, Gravity, Junglelord et Icefire ainsi que Force, Quickshot, Acrobat, Darklord et Torpédo seront mis dans deux autres groupes respectifs. Les Héros sont présentés aux deux autres membres permanents de Super-héros S.A. : William Caxton, responsable de la sécurité, et Lawrence Garder, gérant de la société, (tous deux des androïdes).

Informations :

Les groupes n'ont pas été constitués au hasard, ni d'après leurs pouvoirs respectifs comme le prétendra Hope. Un profil psychologique a été constitué en secret : les héros du dernier groupe (Force, Quickshot, Acrobat, Torpedo et Darklord) ont été évalués comme étant les plus probables à retourner leur veste et à travailler pour le Mal...

Débouchés :

Les personnages peuvent tenter d'établir des rapports amicaux avec des personnages non-joueurs. La table suivante indique la facilité avec laquelle le PNJ accepte de faire des heures supplémentaires avec le personnage, à devenir ami, à révéler son identité secrète et à tomber amoureux. Cette facilité est indiquée par une chiffre de 1 à 5 : 1 = facilement ; 2 = oui ; 3 = peut-être ; 4 = non ; 5 = jamais, que vous devrez convertir en efforts de la part du personnage, tant en jeu réel qu'en tirages de dés.

SUPER-HEROS	CIE	AMITIE	IDENTITE	AMOUR
UNICORN	1	2	3	5
JUNGLELORD	3	4	5	4
MICROGIRL	2	1	3	3
GRAVITY	2	2	4	3
ICEFIRE	1	2	2	2
FORCE	2	2	2	3
QUICKSHOT	4	3	5	3
ACROBAT	2	3	3	4
TORPEDO	3	5	3	4
DARKFORCE	4	4	5	5

Le maître du jeu pourra utiliser les PNJ afin d'aider les personnages, soit physiquement, soit en leur permettant d'apprendre des informations.

SCENE V

Cette scène décrit les évènements du début de service à Super-Héros S.A. Outre quelques rencontres avec des petits truands, et des accidents (la routine), les héros auront affaire à une bande de pilleurs de banque, à un syndicat de la drogue, à des super-héros soviétiques en mission officielle et à une mystérieuse organisation qui kidnappe des scientifiques et vole des plans et du matériel de haute technologie, et de plus ils seront confrontés à quelques cas de concience difficiles.
Cette scène est divisée en sous-scènes (1 à 5), elles-mêmes divisées en paragraphes :

1 - LA ROUTINE

a) cas pour un ou deux héros

— Un conducteur ivre roulant en sens inverse sur une autoroute.
— Une femme qui tombe par la fenêtre du 15è étage par accident.
— Un ours s'est évadé du zoo, il a été blessé et il est fou furieux.
— Un vol dans un musée de la ville ou une exposition sur l'art indien a lieu, le voleur est indien lui-même et veut récupérer une pièce volée à sa tribu.
— Une véritable révolte s'est produite dans une école primaire : le héros doit calmer les enfants et leur donner une leçon de morale.
— Un requin rôde près d'une plage de Central City.
— Et bien sûr de nombreuses attaques à main armée et hold-ups.

b) - Cas pour groupe

— Alerte à la chaleur à Central City : la température dépasse 40º, il faut emmener des vieilles personnes, dont l'appartement est dépourvu d'air conditionné, dans des abris.
— Un groupe religieux s'est installé en plein milieu d'un carrefour, bloquant la circulation, pour protester contre l'intolérance à son égard : les héros doivent arranger l'affaire sans violence.
— Une maison contenant une quarantaine de personnes est en flamme à cause des mesures de sécurité insuffisantes prises par le propriétaire : les héros doivent aider à évacuer l'immeuble.
— Dans un quartier sordide de la ville, deux bandes d'une vingtaine de personnes chacune sont sur le point de s'affronter ; les héros doivent essayer d'éviter l'effusion de sang.
— Une usine déversant illégalement des produits polluants dans la rivière est prise d'assaut par une foule furieuse : les héros doivent calmer la foule et régulariser la situation.
— Une mystérieux coup de fil prévient les héros qu'un fanatique armé d'un fusil s'est installé dans le stade où va se dérouler un match de base-ball, pour abattre un sénateur présent parmi les spectateurs : il est en fait dissimulé dans une tour d'éclairage et les héros doivent agir discrètement afin d'éviter le meurtre du sénateur ou pire, le massacre d'innocents et la panique générale.
— Une série d'attentats visant les statues et monuments historiques a lieu dans la ville. En fait, il s'agit d'un faux groupe de touristes qui profitent de leurs visites (organisées) pour poser leurs bombes.

2 - OPERATION « TOUT-A-L'EGOUT »

Les héros sont tous simultanément appelés : dans 5 banques de la ville, des hold-ups sont en train de se dérouler. Les agresseurs seront deux fois plus nombreux que les héros présents, tous armés de fusils à rayon et protégés par une armure en métal flexible. Leur procédure est complexe mais efficace, et se déroule en plusieurs phases ; d'abord, un membre de la banque demande à remettre un colis dans un coffre fort. Celui-ci contient un petit robot muni d'une caméra, d'un mini-laser et d'une charge explosive. Ensuite, plusieurs bandits sont contactés par téléphone, sur une base d'un seul emploi, et fixent un lieu de rendez-vous. Là, une voiture les attend, contenant des armures de protection, des fusils à rayon et des instructions. Les bandits attaquent une banque, tandis qu'un membre fixe de la bande met en marche le robot, détruisant la porte blindée du coffre. Il sort ensuite des égoûts, muni d'une sorte de tube-aspirateur. La récupération de l'argent terminée, la voiture des bandits émet un nuage de fumée à l'abri duquel ils se précipitent dans les égoûts, où un bateau à moteur les attend. Les bandits sont alors payés et quittent un par un le bateau.
L'argent est lâché par une trappe sous le bateau dans les égoûts, enfermé dans un coffre hermétique muni d'un localisateur. Le dernier des bandits, membre de la bande, quitte son armure et abandonne le bateau, ressort des égoûts et se fond dans la foule. Quelques jours après, le coffre contenant l'argent est récupéré par des bandits déguisés ou employés des égoûts. Cette tactique est employée simultanément dans 5 banques à la fois, puisqu'il y a cinq membres dans la bande. Il faut savoir que les bandits n'ont qu'un nombre limité d'équipement, et qu'au bout de 4 attaques dans ce style, ils abandonnent l'affaire pour partir au Mexique.

3 - LE VENIN DE L'ARAIGNEE

Les super-héros sont témoins de faits étranges dans Central City, des individus devenant complètement fous pour un bref laps de temps. Tout commence par un homme courant en pleine nuit, se heurtant partout, si on l'approche, on l'entend marmonner : Il m'en faut, il m'en faut ! Une analyse ne révèle pas de substances chimiques dans son organisme. L'homme finira par se remettre mais ne voudra rien dire (il a en fait absorber une nouvelle drogue circulant à Central City). Puis, à intervalles irréguliers, il y aura différents événements :
— Un homme se pend au bout d'un crochet de grue sur un chantier, chantant joyeusement.
— Un conducteur d'hélicoptère fait voler son engin en rase-mottes dans les rues de Central City.
— Un conducteur de métro lance sa rame à toute vitesse au hasard dans les tunnels (un héros sera dedans).
— Un homme armé d'un pistolet tient en otage une petite fille, suspendue par la fenêtre à un de ses bras, au 22e étage d'un immeuble : il exige une rançon énorme.
— Dans un avion en plein vol, un homme est pris d'une véritable rage : il veut sortir. Il est doté d'une force extraordinaire, et veut ouvrir la porte et sauter au-dessus de l'aéroport. Les héros seront prévenus par le numéro d'urgence.
— Un homme armé d'une bombe et d'une mitraillette tient en otage 30 personnes dans un restaurant au dernier étage d'un gratte-ciel. Il demande une rançon fabuleuse.
Vous pouvez inventer d'autres événements de même genre. Les héros doivent mener une enquête qui leur permet d'apprendre qu'une nouvelle drogue peu chère circule, appelée VENIN car on dit qu'elle est extraite du poison d'une araignée africaine (ce qui est faux). Il s'agit d'un produit synthétisé, créé en laboratoire. C'est un hallucinogène hyper-puissant qui peut créer des moments de folie totale, où la victime ne se contrôle plus. La dépendance à cette drogue est très forte, mais la victime est incapable de se souvenir des effets, devient progressivement amnésique, et au bout de 3 ans environ, selon le sujet, c'est un véritable légume humain.
Les personnages doivent remonter la filière des revendeurs, au bout de laquelle se trouve un syndicat du crime puissant, qui exploite la découverte d'un obscur savant qui, à partir d'un minéral, tire à l'aide d'une formule connue de lui seul, un hallucinogène puissant. Il travaille dans un ranch un peu à l'écart de Central City. Les joueurs doivent remonter depuis un des consommateurs jusqu'au fabricant, en passant par plusieurs revendeurs, convoyeurs, démentelant le réseau. Il devrait y avoir plusieurs petites bagarres en chemin ; une première lutte sérieuse contre les convoyeurs, protégés par une escorte d'une douzaine d'hommes (ou plus) bien armés, une seconde lors de l'attaque du laboratoire protégé par au moins cinq hommes bien armés par super-héros et une troisième contre le quartier général des bandits, où contre au moins trois hommes d'élite par super-héros, ils devront affronter la garde personnelle du caïd dotée d'une force extraordinaire : un lanceur de couteaux et un tireur d'élite ; tandis que le chef du syndicat tentera de s'enfuir par une sortie de secours où l'attend une Limousine noire blindée.

4 - LES HEROS VENUS DE L'EST

Trois super-héros venus des pays communistes arrivent à Central City pour récupérer un dissident soviétique, un scientifique célèbre. Eux seuls (et leurs chefs) savent que l'homme a inventé un virus extrêmement puissant, une arme bactériologique mortelle, et étant extrémiste (de gauche), il compte le libérer sur les Etats-Unis. Les super-héros soviétiques sont pressés : il lui faudra à peine une semaine pour isoler le virus, et ils veulent régler l'affaire « en douce ».
Les personnages entendront tous parler de Sergueï Gdanoff, une scientifique russe qui a profité d'un voyage en Allemagne de l'Est pour passer le rideau de fer, et qui vient d'arriver en Amérique. Quelques jours après, on apprend que Gdanoff a faussé compagnie à l'escorte qu'on lui avait accordé, et a disparu sans trace. Deux jours plus tard, Gdanoff téléphone au numéro d'urgence de Super-Héros S.A. (sans se nommer) et annonce l'arrivée de super-héros soviétiques (que des complices lui ont appris) qui ont pour mission de récupérer le dissident. Il précisera qu'il s'agit de Tatiana « Athlète » Nikolaëvitch, de Boris « Soldat rouge »

Ougliatyne et de Dimitri « Commandeur » Bakhaline, et indiquera l'hôtel où ils sont descendus. Si les personnages font une enquête, s'ils ont des contacts au gouvernement par exemple, ils ne pourront apprendre grand-chose au sujet des super-héros soviétiques, mais découvriront que Sergueï Gdanoff est un membre éminent du parti, avec des opinions d'extrême gauche. Ils ne peuvent retrouver les Soviétiques avant d'avoir tenté de retrouver Gdanoff. Celui-ci peut être localisé par une enquête auprès de milieux d'extrême gauche : il se cache dans les sous-sols d'un stade provisoirement désaffecté. Lorsque les héros arrivent au stade, ils y rencontrent les Soviétiques.

— ***ATHLETE*** est une jeune femme dotée de capacités surhumaines dues à l'absorption d'un sérum expérimental qui a rendu son corps capable de se modifier lors d'un entraînement, décuplant les fruits de cet entraînement. Elle a suivi une formation de décathlon, comprenant les domaines de : course de vitesse (100 m), course d'endurance (400 m et relais), lancé du javelot, du poids et du disque, saut en hauteur, en longueur et à la perche, course de haies, une formation de nageuse, d'haltérophile, d'acrobate, et de combat corps-à-corps. Elle est vêtue d'un costume de sport aux couleurs de l'U.R.S.S. et c'est une femme assez belle, aux cheveux bruns groupés en chignon.

— ***SOLDAT ROUGE*** est un jeune homme habillé d'un costume d'infanterie de l'armée russe de couleur rouge. Il porte avec lui un marteau et une faucille, qui lui confèrent ses pouvoirs, qui sont : la capacité de voler, une résistance physique et mentale, la capacité de projeter une décharge d'énergie mentale ; le marteau lui permet d'expédier des rayons de force et la faucille d'utiliser un pouvoir de télékinésie.

COMMANDEUR est un homme d'une trentaine d'années, habillé d'un uniforme de haut gradé soviétique. C'est un mutant capable d'utiliser sa volonté afin de maîtriser l'esprit d'autrui, de léviter, de lire dans la pensée et d'émettre sa pensée, de créer un champ de force mental, et il peut faire appel à la volonté du peuple communiste afin d'augmenter prodigieusement sa force, déjà excellente.

Le combat ne devrait pas être à mort ; si les héros n'arrivent pas à se rendre compte qu'ils n'ont pas de raisons de se battre, un ballon d'une dizaine de mètres de diamètre s'élèvera, porteur d'un caisson contenant le virus. Gdanoff apparaîtra sur le stade, et se moquera des héros. Lorsque ceux-ci auront arrêté le ballon qui doit lâcher le virus dans les hauteurs de l'atmosphère, ils pourront discuter de l'affaire : les Soviétiques veulent ramener Gdanoff, mais on peut les convaincre de le livrer aux Américains.

5 - CAS DE CONSCIENCE

Les cas de conscience sont un élément particulier de l'aventure, puisqu'il s'agit de tests sur le personnage, de façon à vérifier son honnêteté. Les cas de conscience sont d'ordre divers : il peut s'agir de simples questions posées par Hope ou sa secrétaire, la réponse est directement lue dans l'esprit du personnage, questions concernant son désir d'argent, son respect de la loi, ses opinions morales, etc... Il peut aussi s'agir d'une mise en scène, une situation dangereuse dans laquelle le personnage est entraîné seul et qui le confronte à un choix ; comme par exemple se mettre en danger pour quelque chose de peu important au lieu de penser à sauver sa vie ; ou le placer dans une situation où il est plus facile d'agir violemment que de ruser, surtout si une action violente est dans ce cas illégale ; ou encore le mettre dans la possibilité de s'enrichir illégalement sans risque, etc... Si un personnage montre une tendance à agir de travers dans ces cas de conscience, son irrespect latent de la loi sera attisé de façon subtile : articles calomnieux dans les journaux, victimes défendues ou passants qui l'insultent, attitude agressive vis à vis du héros de la part de la police, etc... A vous de faire preuve d'imagination.

Si un personnage se comporte *VRAIMENT* mal (ce qu'il n'est pas supposé faire), il est contacté par Hope qui lui propose de devenir un criminel. S'il refuse, il est attaqué par les ennemis décrits dans la scène VII. Sinon, il subit un lavage de cerveau qui transformera ce personnage-joueur en personnage non-joueur, apparaissant dans la scène VII. Mais, normalement aucun véritable héros n'ira jusque-là...

Les sous-scènes 1 à 5 sont simplement des événements quotidiens de la vie d'un héros. Les cas de conscience sont organisés par les véritables chefs de Super-Héros S.A., qui veulent s'assurer de tous les super-héros de Central City. Pour déterminer quels héros ont retourné leur veste, tirez pour chacun des personnages-non-joueurs dans l'ordre où ils sont donnés, repartant en sens inverse s'il le faut, jusqu'à ce que 5 traîtres soient déterminés.

ORDRE DE TIRAGE	NOM DU SUPER-HEROS	% DE TRAHISON
1	UNICORN	0 %
2	JUNGLELORD	5 %
3	ICEFIRE	7 %
4	MICROGIRL	10 %
5	GRAVITY	10 %
6	TORPEDO	20 %
7	FORCE	35 %
8	ACROBAT	50 %
9	QUICKSHOT	75 %
10	DARKLORD	95 %

Dans l'aventure originale, les 5 traîtres étaient Torpedo, Force, Acrobat, Quikshot, et Darklord.

Débouchés :

Il n'y a pas vraiment de débouchés dans cette scène, sauf qu'un héros très méfiant et muni des pouvoirs adéquats et très chanceux, pourrait peut-être, en exerçant une surveillance constante, découvrir un indice de la trahison qui s'opère. Il tient au maître du jeu d'animer cette scène en mêlant les événements de toutes les sous-scènes, et en en développant de nouveaux.

SCENE VI

Tous les héros qui n'ont pas trahi, sont en patrouille ou au repos lorsqu'ils sont prévenus par leur communicateur personnel qu'une bombe a été placée non loin de l'endroit où le héros se trouve, et qu'il doit s'y rendre immédiatement pour la neutraliser. Les bombes exploseront au moment où le héros s'en approchera : leur puissance devrait être juste suffisante pour blesser le héros, mais non le tuer.

Informations :

Les bombes sont de véritables guet-apens tendus aux héros, et s'ils ne sont pas tués, ils sont supposés revenir à Super-Héros S.A., où un comité d'accueil les attend.

Débouchés :

Parmi les personnages non-joueurs qui n'ont pas trahi, au moins un devrait être mis hors de combat par l'explosion d'une bombe.

SCENE VII

Tous les héros qui, après le guet-apens, ne rentrent pas à l'Hôtel des héros, ne peuvent jouer qu'à la scène VIII. Les autres se retrouvent confrontés aux traîtres, arrivant à l'hôtel pratiquement en même temps. Tous les personnages qui ont gardé leur communicateur sont sondés télépathiquement durant tout le combat, et leurs intentions et tactiques sont transmises à leurs adversaires. Le combat est inégal : bien que les héros soient plus nombreux, leurs adversaires sont mieux préparés, mieux organisés, mieux reposés, et de plus ils connaissent les pensées et les pouvoirs des héros, et les systèmes de défense de l'hôtel des héros jouent en leur faveur. Tous les personnages non-joueurs qui n'ont pas trahi, devraient être éliminés, et les joueurs pourront peut-être mettre hors du combat quelques traîtres, mais devraient s'estimer heureux s'ils arrivent à s'enfuir vivants.

Informations :

Cette scène constitue simplement le passage à l'acte d'un plan visant à faire passer tous les héros du mauvais côté ou à les tuer.

Débouchés :

Aucun, mais il est à noter que les héros ne sont pas supposés se douter qu'il y a quelqu'un derrière cette trahison.

SCENE VIII

Une fois les héros en fuite, ils réalisent qu'ils ne sont en sécurité nulle part : leur identité est connue, et ils sont pourchassés un par un par tous les traîtres à la fois. Le maître du jeu devra pousser les personnages jusqu'au bout, les épuiser totalement. Il s'agit d'une chasse à l'homme, et le joueur doit en être bien conscient. Les héros devraient finalement pouvoir se regrouper et contre-attaquer. Si par malheur ils perdent, ils seront emprisonnés, comme décrit dans la scène IX. Sinon, ils pourront se reposer autant qu'ils le voudront avant de revenir à l'hôtel des héros.

Informations :

Des dissensions au sien des traîtres devraient faciliter la victoire des héros.

Débouchés :

Les héros peuvent interroger les traîtres capturés : ils apprendront alors que les quatre employés de super-héros S.A., Hope, Jenkins, Garder et Caxton sont en fait des super-vilains qui les ont engagés pour cette mission, et ils pourront ainsi apprendre l'existence du centre de détention secret.

SCENE IX

Les héros doivent revenir à l'hôtel des héros pour affronter les quatres super-villains qui s'y trouvent. Il s'agit de :

— ***HAINE,*** ou Robert Hope, dont l'apparence en tant que villain est bien différente de celle donnée à son androïde : il a les cheveux rasés sur les côtés, une iroquoise rouge et verte au milieu, porte un blouson de cuir noir sans manche, orné de clous, de chaînes et d'un « HAINE » marqué en peinture rouge sur le dos, un pantalon en cuir noir, des chaussures militaires, et des chaînes imposantes accrochées aux côtés. Il est capable de projeter des flux de haine qui peuvent provoquer la haine chez quelqu'un, l'étourdir ou lui causer des dégâts physiques ou mentaux, et sait très bien se battre. Il a acquis ses pouvoirs grâce à une mutation remarquée alors qu'il trainait dans un milieu punk.

— ***FURY*** est en fait Vivian Jenkins, et elle ne ressemble guère non plus à son androïde. Fury est une femme capable de déclencher la fureur des quatre éléments grecs : le feu, l'eau, la terre et l'air. Son apparence reflète bien ses pouvoirs : ses cheveux sont en feu, son corps en pierre, ses bras semblent fluides et ses jambes sont un tourbillon d'air. Elle peut projeter du feu par sa bouche, voler, créer des tourbillons, projeter des jets d'eau de ses bras, et son corps est extraordinairement solide.

— ***BOMBE*** est en fait Lawrence Garder. C'est un modeste savant dont la structure molléculaire a été destabilisée à la suite d'une exposition à des radiations. Il est capable d'exploser et de se reformer ensuite au lieu de son choix. Ce pouvoir simple est en fait très puissant, mais il faut noter qu'il ne peut se téléporter qu'après avoir explosé. Il est habillé d'un costume bleu-gris marqué du symbole Omega (Ω) et totalement chauve.

— ***DEVOREUR*** est en fait William Caxton, et son androïde ne présente guère de ressemblances. Dévoreur est une sorte de géant rosâtre, gonflé à bloc de muscles, chauve et habillé d'un simple maillot. Il absorbe les chocs kinétiques (coups, chutes, chocs, etc...) et réutilise cette énergie pour augmenter sa force et sa capacité d'absorption. Il semblerait qu'il doive ses pouvoirs à une immersion dans une cuve de caoutchouc expérimentale. Il est particulièrement stupide et adore le corps-à-corps.

Si les villains sentent qu'ils sont sur le point de perdre, ils s'enfuieront sur le toit. Là, une silhouette encapuchonnée les attend. Il s'agit de leur chef.

— ***CHAOS*** est une créature venue d'une autre dimension, la dimension sombre. Il veut essayer d'y retourner, mais le passage nécessite un sacrifice considérable. Chaos comptait sacrifier Central City toute entière, et pour cela, il fonda Super-Héros S.A., qui devait réunir tous les super-héros de la ville afin de les mettre de son côté ou de les détruire. Chaos porte une grande cape noire avec un capuchon qui lui couvre le visage. Il est insensible à toute attaque physique, les rayons et les coups le traversent de part en part, et seuls les pouvoirs psychiques peuvent l'affecter. Il ne dispose que d'une attaque : il abaisse son capuchon, et toutes les personnes à proximité voient le monde complètement distordu, chaotique, sans dimensions ni repères, plein de formes et de couleurs inimaginables. Chaos peut décider d'épargner cet effet à certaines personnes, mais celles sous son emprise deviennent totalement vulnérables à moins de sortir de son rayon d'influence. Chaos est un adversaire très dangereux, et il se peut que les héros soient sur le point d'être vaincus. Dans ce cas, faites faire à Chaos, un discours révélant ses plans, cela fera réagir l'un de ses alliés contre lui, permettant peut-être aux héros de triompher. □

Martin Latallo

Caractéristiques des personnages - non - joueurs à utiliser avec les règles de *Marvel Super Heroes* ou *Villains & Vigilantes.*

UNICORN

Fighting : amazing : 50
Agility : remarkable : 30
Strength : amazing : 50
Endurance : excellent : 20
Reason : excellent : 20
Intution : excellent : 20
Psyche : incredible : 40
Health : 150. **Karma :** 70.
Powers : *Corne,* remarkable : 30. Utilise le rang de pouvoir pour charging. *Armure,* excellent : 20. *Extraordinary sense :* typical, 6 : sens du danger. *Regeneration :* remarkable 30. *Flight :* remarkable (vitesse 6/15).
Talents : first aid, martial arts.

JUNGLE LORD

Fighting : incredible : 40
Agility : incredible : 40
Strength : amazing : 50
Endurance : amazing : 50
Reason : typical : 6
Intution : remarkable : 30
Psyche : good : 10
Health : 180. **Karma :** 46
Powers : *Claws :* incredible, 40. *Extraordinary senses :* remarkable, 30. *Animal control* (animaux de la jungle) : remarkable, 30. *Régénération :* good, 10.

ICEFIRE

Fighting : good : 10
Agility : excellent : 20
Strength : good : 10
Endurance : good : 10
Reason : good : 10
Intution : good : 10
Psyche : typical : 6
Health : 50. **Karma :** 26.
Powers : *Distance attacks :* fire weapon, remarkable : 30. *Distance attacks :* cold weapon, remarkable : 30. *Extra attacks :* 2. *Flight :* remarkable (vitesse : 6/15). *Body armor :* amazing, 50 (champ de force, ne réduit pas l'agilité).
Talents : engineering, electronics.

GRAVITY

Fighting : typical : 6
Agility : typical : 6
Strength : good : 10
Endurance : excellent : 20
Reason : good : 10
Intution : typical : 6
Psyche : good : 10
Health : 180. **Karma :** 26.
Powers : *Gravity control,* amazing : 50. *Inversé :* rend les objets plus légers, et Gravity peut les projeter en l'air avec un Feat roll de pouvoir. *Gliding,* excel-



lent : 20. *Density control*, amazing : 50.
Talents : Engineering, Physics.

MICROGIRL

Fighting : remarkable : 40
Agility : amazing : 50
Strength : amazing : 50
Endurance : excellent : 20
Reason : good : 10
Intution : good : 10
Psyche : good : 10
Health : 160. **Karma** : 30.
Powers : *Flight* : remarkable (vitesse 6/15) uniquement en réduction. *Shrinking* : incredible (0,5 inch).
Talents : chemistry, physics.

FORCE

Fighting : good : 10
Agility : good : 10
Strength : good : 10
Endurance : good : 20
Reason : typical : 6
Intution : typical :6
Psyche : remarkable : 10
Health : 40. **Karma** : 52.
Powers : *Force field generation* : amazing 50. *Telekinesis* : amazing 50, Force contrôle des champs de force qu'il peut former pour manipuler des objets ou emprisonner quelqu'un. *Flight* : poor (vitesse 2/4) Force peut créer une plate-forme de champ de force qui lui permet de voler. Pour le transport d'autres personnes, on utilise sa psyche comme force.
Talents : physics.

ACROBAT

Fighting : remarkable : 30
Agility : amazing : 50
Strength : excellent : 20
Endurance : good : 10
Reason : typical :6
Intution : good : 10
Psyche : typical : 6
Health : 110. **Karma** : 22.
Powers : *Extra attacks* : 2 attaques, grande vitesse.
Talents : martials arts, acrobat = Acrobat a une Agility de monstrous (75) pour toutes les tâches acrobatiques, comme le bond, l'esquive, et il utilise son Agility normale au lieu de sa Strength pour le Slugfest, escaping et charging.

TORPEDO

Fighting : excellent : 20
Agility : excellent : 20
Strength : good : 10
Endurance : good : 10
Reason : good : 10
Intution : excellent : 20
Health : 60. **Karma** : 40.
Powers : *Flight*, amazing (vitesse 8/25). *Champ de force individuel* : excellent 20 ; ne s'active que lorsqu'il s'envole, absorbe les dégâts sans risque d'être détruit (comme une body armor) Torpedo utilise son rang de vol (amazing, 50) pour charging.

DARKLORD

Fighting : typical : 6
Agility : typical : 6
Strength : good : 10
Endurance : good : 10
Reason : excellent : 20
Intution : excellent : 20
Psyche : incredible : 40
Health : 32. **Karma** : 80.
Powers : *Flight* : excellent (vitesse 5/10). *Darkforce generation and control* : remarkable 30, sans possibilité d'en faire un champ de force ou d'infliger des dégâts plus qu'une fois. *Phasing* : amazing 50, ne peut attaquer ou rendre un objet insubtantiel. *Transportation* : remarkable, 30 : lorsque Darklord utilise ses pouvoirs de Phasing et que quelqu'un le touche, il peut aspirer cette personne dans une dimension noire dont il n'est possible de sortir que si on sait traverser les dimensions ou si Darklord le désire (ou y est forcé). Pour aspirer une personne, il doit réussir un Feat roll sous son rang de pouvoir, et la victime a le droit à un Psyche feat roll. Si la couleur obtenue par Darklord est supérieure (strictement) à celle obtenue par la victime, celle-ci est transportée. Si elles sont égales, on compare la psyché de la victime à celle de Darklord, et si Darklord a un rang supérieur, la victime est emportée. Sinon, il ne se passe rien.

QUICKSHOT

Fighting : excellent : 20
Agility : amazing : 50
Strenght : good : 10
Endurance : good : 10
Reason : good : 10
Intution : remarkable : 30
Psyche : typical : 10
Health : 90. **Karma** : 50.
Powers : *Body Armor* : excellent 20. *Bracelet à pistolet mitrailleur* : dégâts : good (10), tire deux fois par round, portée : 5. *Casque avec viseur* : le viseur lui permet de changer d'une colonne vers la droite quand il tire avec une arme à feu, et un radar sur l'autre œil lui donne une perception périphérique (360°). *Pistolets en bandoulière* : tous les pistolets sont utilisés avec l'agilité, et ont un rang de remarkable (30).
- nº 1 : ensnaring and missile weapon, portée : 4, couvre 1.
- nº 2 : stun weapon, portée : 6.
- nº 3 : gas weapon, portée : 3, crée un nuage de gaz toxique sur 1 case, faisant 10 de dégâts (voir P. 17).
- nº 4 : arme à balles enflammantes, portée : 5, crée des flammes sur 1 case faisant 10 de dégâts pendant 5 rounds.

Fusil à lunette : dégâts : remarkable 30, portée 12, avec un viseur à infra-rouge et à rayons X pouvant voir à travers tout matériel de rang de remarkable au moins. *Pistolet* : dégâts : excellent 20, à balles explosives sur 1 case. *Lighting speed* : good (vitesse 4/8). *Leap* : typical (2 cases) sans possibilité de doubler le bond.
Talents : marksman
Quickshot a d'habitude sur lui : 1 couteau de combat dans la botte (dégâts 10), 1 couteau de jet dans la manche (portée 6), 3 high explosive grenades, 3 smoke grenades et 3 gas grenades de knock-out gas (rang : remarkable 30). (voir P. 17).

ATHLETE

Fighting : excellent : 20
Agility : incredible : 90
Strength : remarkable : 30
Endurance : incredible : 40
Reason : typical : 6
Intution : typical : 6
Psyche : excellent : 20
Health : 180. **Karma** : 32.
Powers : *Lightning speed* : poor (2/4). *Leap* : typical (2 cases) ne peut doubler la distance de bond.
Talents : thrown weapons, martial arts, wrestling.

SOLDAT ROUGE

Fighting : good : 10
Agility : typical : 6
Strength : good : 10
Endurance : remarkable : 30
Reason : typical : 6
Intution : typical : 6
Psyche : remarkable : 30
Health : 56. **Karma** : 52.
Powers : *Flight* : remarkable (vitesse 6/15). *Marteau* : il peut être utilisé comme un charging avec un rang de remarkable 30, ou projeter un rayon de force à 6 cases de rang remarkable. *Faucille* : elle peut être utilisée comme un Hack & Slash avec un rang de remarkable 30 ou permet la télékinésie au même rang (comme le pouvoir télékinésis). *Mental attack* : incredible, 40. Il peut utiliser ce pouvoir puissant dans l'énergie de ses armes, et doit faire un psyche Feat Roll pour pouvoir envoyer le rayon.
Talents : Blunt and Sharps weapons.

COMMANDEUR

Fighting : good : 10
Agility : typical : 6
Strength : excellent : 20
Endurance : excellent : 20
Reason : excellent : 20
Intution : typical : 6
Psyche : remarkable : 30
Health : 56. **Karma** : 56.
Powers : *Flight* : feeble (vitesse 1/2). *Mind Control* : incredible, 40. *Force Field Generation* : remarkable, 30. *Telepathy* : remarkable, 30. *Puiser dans l'esprit collectif* : Commandeur doit faire un psyche Feat Roll ; s'il réussit, il augmente ses caractéristiques comme suit :
— *Vert* : fighting, excellent, strength : remarkable, psyche : incrédible.
— *Jaune* : fighting : remarkable, strength : incredible, psyche : amazing.
— *Rouge* : fighting : incredible, strength : amazing, psyche : monstrous.
La couleur détermine la durée du pouvoir : Vert : 1 round ; Jaune : 2 rounds ; Rouge : 3 rounds.
Talents : military.

BOMBE

Fighting : good : 10
Agility : typical : 6
Strength : good : 10
Endurance : good : 10
Reason : excellent : 20
Intution : good : 10
Psyche : excellent : 20
Health : 36. **Karma** : 30.
Powers : *Explosion* : fait des dégâts suivant la distance à laquelle on se trouve : même case : amazing 50, 1 case : remarkable 30, 2 cases : good 10, 3 cases : poor 4. *Rang pour l'attaque* : amazing 50. *Téléportation* : good 10.

HAINE

Fighting : remarkable : 30
Agility : typical : 6
Strength : good : 10
Endurance : excellent : 20
Reason : typical : 6
Intution : typical : 6
Psyche : incredible : 40
Health : 66. **Karma** : 52.
Powers : *Flux de haine* : incredible, 40. Il peut, chez quiconque dont la psyché est inférieure à son rang de pouvoir, et s'il réussit un jet sous son rang de pouvoir, provoquer la haine. Le personnage affecté peut échapper à l'emprise s'il réussit un psyche feat roll rouge. Il peut aussi projeter un flux de haine qui fera perdre ses moyens à la personne atteinte, baissant toutes ses attaques du nombre de colonnes indiqué vers la gauche : *vert*. 2 colonnes, *jaune*. 4 colonnes, *rouge*. 6 colonnes. Le personnage peut échapper à l'emprise avec un psyche feat roll. Haine peut aussi réduire le Reason de quelqu'un, de un rang par Feat Roll de rang du pouvoir, jusqu'à la fin du combat. Enfin, il peut utiliser sa haine pour infliger des dégâts physiques, avec un rang de incredible 40. Haine a généralement sur lui une chaîne de moto (dégâts : 30) dont il se sert en combat.
Talents : Blunt and Sharp Weapons, Wrestling, Martial Arts.

FURY

Fighting : good : 10
Agility : excellent : 20
Strength : good : 10
Endurance : excellent : 20
Reason : typical : 6
Intution : good : 10
Psyche : excellent : 20
Health : 60. **Karma** : 36.
Powers : *Density Control* : incredible 40. *Jets d'eau* : remarkable 30, ces jets attaquent avec l'Agility, mais font des dégâts en Slugfest. Leur partie est 5. *Fire Missile Weapon* : incredible 40, capable de contrôler sa flamme avec un Feat Roll du rang de pouvoir, portée : 8. *Air Control* : remarkable 30. *Flight* : excellent (vitesse 5/10)

DEVOREUR

Fighting : good : 10
Agility : poor : 4
Strength : good : 10
Endurance : amazing : 50
Reason : feeble : 2
Intution : typical : 6
Psyche : incredible : 40
Health : 74. **Karma** : 48.
Powers : *Absorption* : remarkable 30. Pour tous dégâts en-dessous de l'absorption. Dévoreur gagne soit un en fighting, un en Strength, ou un en absorption. Notez qu'il n'absorbe que les dégâts kinétiques, c'est-à-dire provenant de la rencontre violente entre son corps et un autre ou un champ de force, et que les dégâts d'un autre type passent directement sur sa health, au sujet de laquelle il faut noter qu'elle augmente lors de l'absorption.

CHAOS

Fighting : typical : 6
Agility : typical : 6
Strength : typical : 6
Endurance : typical : 6
Reason : amazing : 50
Intution : excellent : 20
Psyche : monstrous : 75
Health : 24. **Karma** : 145.
Powers : *Phasing* : class 1000 : 1000, sans possibilité d'attaque ou de rendre un objet insubtentiel, permanent. *Chaos* : il crée le chaos dans un rayon de 5 cases, pouvant choisir qui doit être affecté, la victime étant totalement vulnérable sauf si elle parvient à sortir du rayon, ou à réussir un Psyche Feat Roll rouge qui lui rend sa conscience pour un round.

Caractéristiques des personnages - non - joueurs à utiliser avec les règles de *Superworld* ou *Champions*.

UNICORN

STR :	17	(+ 11 × 3)	50
CON :	16	(+ 4 × 1)	20
SIZ :	10		10
INT :	15		15
POW :	17	(+ 9/3)	20
DEX :	17	(+ 8/1)	25
APP :	18	(+ 4/2)	20
	110		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Super Characteristics : STR,POW, DEX, CON, APP	28	—	36
Extra Hit points (+ 10)	5	—	5
Danger senses (50 %/10 %)	10	0-1	10
Regeneration (50 Hp/Mr)	5	—	15
Flight	1	1/2 SIZ/MR	5
Energy Projection (corne, Kinetic)	5	3-L	15
A/Impales (01-15/75 %)	1	1-L	5
Recharge	6	—	6
Energy Supply	16	—	16
Armor (20/10/15)	45	—	45
Skills	—	—	52
Total			210

HANDICAPS & DISADVANTAGES	Bonus
Nom super secret I.D.	+ 10
Code contre le meurtre	+ 5
Emotionnelle	+ 5
Hait le mal sous toutes ses formes	+ 10
Projection d'énergie, n'a pas d'effet spécial (1/3) et de portée (1/3)	+ 10
Tous les pouvoirs et le Spot Weakness, fist, kick, et horn strike dépendent des cornes (1/3)	+ 60

SKILLS : Dodges 75 %, First Aid 95 %, Science Medicine 95 %, Spot Weakness 25 %, Fist 75 %, Kick 75 %, Smash 75 %, Horn Strike 75 %.

JUNGLELORD

STR :	17	(+ 11 × 3)	50
CON :	18	(+ 7 × 1)	25
SIZ :	17		17
INT :	13		13
POW :	15		15
DEX :	18	(+ 7 × 1)	25
APP :	15		15
	113		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Super Characteristics : STR, CON, DEX	47	—	25
Extra hit points (+ 14)	7	—	7
Energy projection (griffes, kinetic)	6	0	18
A/Reduced energy cost	18	—	18
A/Impaling (01-15/75 %)	1	1/Lev	6
Catseye	1	—	2
Supersmell (95 %)	8	—	16
Mind Control (30 potency)	10	0	30
A/Reduced energy cost	30	—	30
Regeneration (1 Hp/Mr)	1	—	3
Resistance (25-15-10/Mental : 10)	36	—	36
Leap (7 m/4 m)	1	0	1
A/Reduced energy cost	1	—	1
Skills	—	—	23
Total			206

HANDICAPS & DISADVANTAGES	Bonus
Projection d'énergie : sans portée (1/3)	+ 6
Projection d'énergie : pas d'effet spécial (1/3)	+ 6
Mind control uniquement sur les animaux de la jungle (1/2)	+ 15
Nom super secret I.D.	+ 10
N'aime pas qu'on tue des animaux	+ 5
Added Damage : magie (+ 3/Dé)	+ 15
Téméraire	+ 5
Veut être le chef	+ 5
S'excite à la vue de sang	+ 5
Pouvoirs ne marchant que sous forme de super-héros, sauf archeology et spot hidden (1/6)	+ 27

SKILLS : Dodges 75 %, Jump 75 %, Listen 75 %, Move quietly 75 %, Archeology 65 %, Spot Hidden 50 %, Track 65 %, Griffes 75 %.

ICEFIRE

STR :	15		25
CON :	13		13
SIZ :	11		11
INT :	17		17
POW :	17		17
DEX :	17	(+ 8 × 1)	25
APP :	17		17
	107		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Energy projection (glace, kinétique)	5	3/L	15
Effet : crée structure de SIZ = dégâts	—	—	—
Energy projection (feu, kinétic)	5	3/L	15
Effet : met le feu	—	—	—
A/Combine feu et glace	5	—	10
A/Impaling (01-18/90 %)	1	1/L	10
Flight	1	1/2 SIZ/MR	5
Energy supply	17	—	17
Recharge	12	—	12
Super Dex	8	—	8
Adaptability (chaleur/froid)	2	3/A/L	6
Force field (30/30/30)	45	Spécial	45
Extra Hit points (+ 8)	4	—	4
Skills	—	—	14
Total			161

HANDICAPS & DISAVANTAGES	Bonus
Impale ne marche que si les deux projections atteignent, pour 10d6 si l'un empale et pour 20d6 si les deux empalent (1/3)	+ 4
Combining nécessite 2 jets d'attaque (1/3)	+ 4
Vulnerable device : pistolet à glace, pistolet à feu, bottes de vol, armure (énergie, recharge, adaptabilité, dextérité) et ceinture (champ de force) (1/6)	+ 23
Nom super secret I.D.	+ 10
Vie privée chargée	+ 5
Aime beaucoup la compagnie masculine	+ 5
Aime le luxe	+ 3

SKILLS : craft : électronique 90 %, Dodges 25 %, Invent 90 %.

GRAVITY

STR :	16		16
CON :	18	(+ 2 × 1)	20
SIZ :	13		13
INT :	15		15
POW :	18	(+ 6/3)	20
DEX :	17		17
APP :	15		15
	108		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Gravity projection	10	3/L	30
A/Radius effet	5	1/L	5
Micro Size (poids seulement) (min. — 5)	18	1/L/A	18
Super Size (poids seulement) (Max 100)	29	1/L/A	29
Resistance (25/25/25)	15	1/MR	45
Energy supply	16	—	16
Recharge	6	—	6
Extra Hit points (+ 10)	5	—	5
Super Characteristics : POW, CON	4	—	8
Glide	1	—	5
Total			162

HANDICAPS & DISADVANTAGES	Bonus
Glide fonctionne que si Size est 0 ou moins (1/3)	+ 2
Accelerate energy cost : resistance	+ 15
Exclusive Powers :	
Glide/Super Size	+ 6
Time Limit : Micro Size	+ 3
Time Limit : Super Size	+ 3
Code contre le meurtre	+ 5
Devient berserk lorsqu'un ami est gravement blessé	+ 10
Nom super secret I.D.	+ 5
Altruiste	+ 5

SKILLS : Sciences physiques 90 %, Invent 90 %, Total Recall 60 %.

MICROGIRL

STR :	18	(+ 19 × 3)	60
CON :	16	(+ 9 × 1)	25
SIZ :	12		12
INT :	15		15
POW :	15		15
DEX :	18	(+ 27 × 1)	45
APP :	15		15
	109		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Super Characteristics : STR, CON, DEX	50	—	50
Micro Size (hauteur seulement) (min. — 5)	17	1/L/A	17
Super Size (poids seulement) (Max. 60)	16	1/L/A	16
Flight	1	1/2 SIZ/MR	6
Energy Supply	16	—	16
Recharge	16	—	16
Skills	—	—	49
Total			170

HANDICAPS & DISADVANTAGES	Bonus
Micro Size bloquée à — 5/(1/3)	+ 7
Super STR ne marche que quand SIZ = — 5 (1/3)	+ 5
Super DEX ne marche que quand SIZ = — 5 (1/3)	+ 9
Vol ne marche qu'avec SIZ = 5 (1/3)	+ 2
Super SIZ ne marche qu' avec SIZ = — 5 (1/3)	+ 5
Nom super secret I.D. (1 MR de changement)	+ 10
Téméraire insouciante	+ 7
Acrobatie, Dodge et attaque ne sont aux valeurs hautes que si SIZ = — 5 (1/2)	+ 16

SKILLS : Acrobaties 95 %, Dodge 180 %, Science : Chimic 90 %, Physic, Observation 60 %.

FORCE

STR :	16		16
CON :	16		16
SIZ :	14		14
INT :	10		10
POW :	17	(+ 9/3)	20
DEX :	13		13
APP :	13		13
	99		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Energy projection (force, kinetic)	1	0	3
A/Energy Field Formation (Snare Cage Lev : 10, Safety net, Lev 15, Force Field Lev 10, Wall : lev 15)	50	0	50

	LEV	E.Use	Cost
A/Reduced Energy Cost (pour Energy Projection, Energy Field Formation, Extended Range)	58	0	58
A/Extended Range (150 m Max.)	5	0	5
Total			116

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
— Energy Projection : * ne fait pas de dégât (1/2) + 2
— Permanent Powers + 5
— Mutant : + 5
— Bad Luck
Luck Roll = — 80 % + 5

SKILLS : Disguise 55 %, Dodge 26 %, Throw 80 %.

ACROBATE

STR :	14	(+ 3 × 2)	20
CON :	16		16
SIZ :	12		12
INT :	10		10
POW :	14		10
DEX :	18	(+ 17 × 1)	35
APP :	16		10
	100		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Defense	25	—	25
Extra Hit Points (+ 6)	3	—	3
Super Characteristics STR, DEX	23	—	20
Leap (7 m/4 m)	1	1/L	2
Swing (45 m)	15	—	15
Skills	—	—	57
Energy Supply	7	—	7
Recharge	7	—	7
Total			136

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Vulnerable device :
Swing rope (1/2) + 8
Bad Habit : parle trop + 3
Imperceptive : Idea Roll = 35 % + 5
Low Characteristic : APP, POW + 10
Insouciant + 5
Parfois violent + 5

SKILLS : Acrobaties 93 %, Balance 75 %, Climb 90 %, Dodge 75 %, Jump 95 %, Spot Weakness 25 %, Fist 75 %, Kick 75 %, Smash 75 %.

DARKLORD

STR :	16		16
CON :	16		16
SIZ :	14		14
INT :	18		18
POW :	18	(+ 6/3)	20
DEX :	10		10
APP :	12		12
	104		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Super Characteristics : POW	2	—	6
Energy Projection (ténèbres, radiation)	5	3/L	15
A/Radius Effect (2 m)	1	1/L	1
Darkness (rayon 10 m, portée 30 m)	5	3/A/L	15
A/Combining Darkness & Energy Projection	5	—	10
A/Extended Duration (10 Mr)	10	1/A/L	10
Flight	1	1/2 SIZ/MR	7
Insubstantiality	1	SIZ/MR	20
A/Reduced Energy Cost : 7	7	—	7
Dimension Shift	18	1/A	18
A/Radius Effect (contact*)	1	1/L	1
Energy Supply	17	—	17
Recharge	11	—	11
Total			138

** La cible de ce pouvoir peut tenter de résister avec un jet de POW vs POW.*

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Nom super secret I.D. (formule à prononcer) .. + 10
Dimension Shift n'agit pas sur lui-même (1/2) .... + 9
Radius Effect est limité au contact (1/6) .... + 0
Dimension Shift ne peut que être utilisé si insubstantiality a été activée avant, et est toujours opérationnelle (1/4) .... + 10
Mauvais caractère .... + 5

SKILLS : Projeter ténèbres 80 %, Move quietly 75 %, Méditation 64 %.

QUICKSHOT

STR :	16		16
CON :	16		16
SIZ :	14		14
INT :	12		12
POW :	14		14
DEX :	18	(+ 17 × 1)	35
APP :	16		16
	106		

	SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
	Super Characteristic : DEX	17	—	17
	Armor (15/15/15)	45	—	45
1	Supermove (96m/AR)	16	1/L	16
	Leap (17m/10m)	3	1/L	3
	Global Vision :	1	—	2
	Energy Protection (kinetic, balles)	4	3/L	12
2	A/Impale	1	1/L	4
	A/Rapid Fire → A/Reduced Energy Cost	4 → 12	0	24
3	Snare	3	3/L	9
	A/Radius Effect (2 m)	1	1/L	1
4	Energy Projection (kinetic, balles assommantes)	6	3/L	18
5	Gas Projection	3	3/L	9
6	Energy Projection (radiation, flammes)	3	3/L	9
	A/Radius Effect (2 m)	1	1/L	1
	Energy Projection (kinetic, balles)	6	3/L	18
	A/Impaling	2	1/L	12
	A/Extended Range → A/Reduced Energy Cost	10 → 10	0	20
7	X-Ray Vision	3	0	9
	A/Reduced Energy Cost	3	—	3
	A/Extended Range → A/Reduced Energy Cost	10 → 10	0	20
	Infravision	3	—	6
	Energy Projection (Kinetic, explosion)	3	3/L	9
	A/Radius Effect (2 m)	1	1/L	1
8	Energy Projection (radiation, explosion)	3	3/L	9
	A/Radius Effect (2 m)	1	1/L	1
	A/Combining Energy : Projection	3	—	6
9	Energy Projection (kinetic, explosion)	3	3/L	9
	A/Radius Effect (6 m)	3	1/L	3
10	Darkness (rayon 10 m, portée 30 m)	5	3/L	15
	A/Extended Duration (5Mr)	5	1/L	5
11	Gas Projection	3	3/L	9
12	Recharge	15	—	15
	Skills	—	—	—
	Total			340

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Nom super secret I.D. + 10
Energy limit : 20/AR* .... + 139
Objet par objet :
1 - Armure
Vulnerable device (1/6) + 17
2 - Bracelet - Mitrailleur
Vulnerable device (1/5) + 8
3 - Pistolet à filet
Vulnerable device (1/2) + 5
4 - Pistolet assommant
Vulnerable device (1/2) + 9
Dégâts uniquement Stun (1/3) .... + 6
5 - Pistolet à gaz
Vulnerable device (1/2) + 5
6 - Mini-lance-flamme
Vulnerable device (1/2) + 5
7 - Fusil à lunette
Vulnerable device (1/2) + 44
8 - Pistolet à balles explosives Vulnerable device (1/2) .... + 13
Combining doit être utilisé (1/5) .... + 6
9 - Grenades défensives
Vulnerable device (1/2) + 6
Action rank delay 1 ...... + 2
10 - Grenades offensives
Vulnerable device (1/2) + 10
Action rank delay 1 ...... + 4
11 - Grenades à gaz
Vulnerable device (1/2) + 5
Action rank delay 1 ...... + 2
Les skills Dodge, Jump, Spot Weakness et la moitié de tir et throw dépendent de l'armure ou du viseur du casque (1/6) .... + 10

** Calculée avec l'errata publié dans Different Worlds.*

SKILLS : Dodge 70 %, Jump 95 %, Spot Weakness 50 %, Throw 95 %, Tir : Bracelet-mitrailleur 90 %, Pistolet-filet 75 %, Pistolet-assommant 75 %, Pistolet à gaz 75 %, lance-flammes 75 %, Fusil à lunettes 90 %, Pistolet explosif 90 %, Couteau 65 %.

TORPEDO

STR :	15		15
CON :	15		15
SIZ :	13		13
INT :	13		13
POW :	15		15
DEX :	17	(+ 8 × 1)	25
APP :	17		17
	105		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Super Characteristic : DEX	8	—	8
Resistance (10-50/10/10)	14	—	42
Extra hit points (+ 6)	3	—	3
Flight	1	1/2 SIZ/MR	6
A/Reduced Energy Cost - 24	24	—	24
Superspeed	3	0	30
A/Reduced Energy Cost	30	—	30
Adaptability (Low/High pressure)	2	1/L/A	6
Energy Supply	7	—	7
Recharge	7	—	7
Defense	15	—	15
Skills	—	—	7
Total			190

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Résistance n'atteint 50 qu'en vol (1/3) .... + 8
Superspeed ne marche qu'en vol (1/3) .... + 10
Défense ne marche qu'en vol (1/3) .... + 5
Exclusive powers : superspeed/recharge (1/3) ...... + 13
Adaptability ne marque qu'en vol (1/3) .... + 2
Irrascible .... + 5
Mutant, mauvaise opinion publique .... + 10
Vol provoque courants d'air .... + 2
Bad Luck : Luck Roll 45 % .... + 10
Adaptability : Time Limite 10 minutes .... + 5
Imperceptive : Idea Rolls 50 % .... + 5
Hait tout groupement extrémiste raciste (anti-mutant) .... + 5
Légèrement claustrophobe .... + 5

SKILLS : Acrobatic 80 %, Dodge 50 %, Smash 90 % (Size effective en smash 25).

ATHLETE

STR :	18	(+ 4 × 3)	30
CON :	18	(+ 12 × 1)	30
SIZ :	10		10
INT :	14		10
POW :	15		15
DEX :	18	(+ 7 × 1)	25
APP :	15		15
	108		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Defense	15	—	15
Superspeed	1	10/L/A	10
Extra Hit points (+ 10)	5	—	5
Super Characteristics : SIZE, CON, DEX	31	—	23
Leap (72 m, 5 m)	2	1/L	2
Martial arts	3	—	60
Energy Supply	6	—	6
Recharge	15	—	15
Skills	—	—	34
Total			170

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Fanatique (communiste), zélée, téméraire .... + 15
Hait les partis bourgeois et impérialistes .... + 5
Imperceptive : Idea Roll 5 % .... + 15
Fait des discours politiques .... + 5
Etrangère (Russe) .... + 5
Réagit violemment si on attaque le communisme ...... + 5
Low Charasteristic : INT + 4
Attachée à Boris « Soldat Rouge » Ouglianthyne .. + 8

SKILLS : Acrobatics 80 %, Balance 70 %, Climb 75 %, Dodge 55 %, Jump 90 %, Spot Weakness 20 %, Swim 85 %, Throw 90 %, Fist 80 %, Kick 75 %, Grapple 60 %.

SOLDAT ROUGE

STR :	17		17
CON :	18	(+ 12 × 1)	30
SIZ :	14		14
INT :	10		10
POW :	18	(+ 6/3)	20
DEX :	15		15
APP :	15		15
	107		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Flight	1	1/2 SIZ/MR	7
Mind Blast	10	3/L	30
Energy projection (kinetic : marteau)	4	0	12
A/Reduced Energy Cost	12	—	12
Energy Projection (kinetic : faucille)	4	0	12
A/Reduced Energy Cost	12	—	12
Energy projection (Radiation : rayon de force)	7	3/L	21
télékinesie	7	3/L	21
Resistance (20/20/20)	12	—	36
Mind Block	10	1/L	10
Energy Supply	10	—	10
Recharge	5	—	5
Total			188

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Fanatique (communiste) .. + 5
Hait les partis bourgeois et impérialistes .... + 5
Etranger (Russe) .... + 5
Attaché à Tatiana « Athlète » Nikolaïevitch .... + 5
Mind Blast : action rank delay :5 .... + 25
Marteau : pas de portée (1/3) .... + 4
Faucille : pas de portée (1/3) .... + 4
Rayons de force : pas d'effet spécial (1/3) .... + 7
Vulnerable device : marteau et faucille (1/6) .... + 18
Mind Blast : Failure Chance : 15 % .... + 3

SKILLS : Méditation 60 %, Marteau 85 %, Faucille 85 %, Rayon d'énergie 50 %, Télékinésie 50 %.

COMMANDEUR

STR :	16	(+ 3 × 3)	25
CON :	17	(+ 3 × 1)	20
SIZ :	14		14
INT :	18		18
POW :	18	(+ 6/3)	20
DEX :	12		12
APP :	18	(+ 4/2)	20
	113		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Mind control (27 potency, 300 m)	10	3/L	30
A/Extended Duration (5 MR)	5	1/L	5
Flight	1	1/2 SIZ/MR	7
Energy projection (force mentale)	1	0	3
A/Energy Field Formation (force Field Lev :15, Wall, Lev : 15)	30	1/L	30
Super Characteristics : STR, CON, POW, APP	16	—	16
Super STR (2) + 45	15	15/MR	15
Extra Hit Points (+ 8)	4	—	4
Energy Supply	11	—	11
Recharge	11	—	11
Telepathy	5	3/L	15
Skills	—	—	9
Total			156

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Flight ne permet que la lévitation, c'est à dire une vitesse de marche (1/2) .... + 4
Super STR (2) :
Failure Chance : 80 % .... + 16
Super STR (2) :
Burnout Chance : 20 % .... + 4
Super STR (2) :
Accelerated Energy Cost, 1/MR (2 × 1/6) .... + 5
Super STR (2) :
Extra Energy Cost + 14 + 14

SKILLS : Command 80 %, Persuade 85 %, Total Recall 90 %, Fist 75 %, Throw 65 %.

BOMBE

STR :	16		16
CON :	18		18
SIZ :	14		14
INT :	18		18
POW :	18	(+ 6/3)	20
DEX :	10		10
APP :	12		12
	106		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Energy Projection (Radiation : explosion)	10	3/L	30
A/Radius effect	5	1/L	5
Energy Projection (kinetic : Explosion)	10	3/L	30
A/Radius effect	5	1/L	5
A/Combining : Energy projections	10	—	20
Téléportation	14	1/L	14
Super Charactéristics : POW	2	—	6
Energy Supply	16	—	16
Recharge	16	—	16
Total			142

HANDICAPS & DISADVANTAGES
Energy Projections, les deux doivent être combinées (1/6) .... + 10
Téléportation possible et obligatoire qu'après l'explosion (1/2) .... + 7
Energy Projection : n'ont pas de portée (2 × 1/4) .... + 15
Violent .... + 2

SKILLS : Knowledge 90 %,, Observation 90 %, Science Physics 90 %, Total Recall 90 %.

HAINE

STR :	17	(+ 1 × 3)	20
CON :	18	(+ 2 × 1)	20
SIZ :	15		15
INT :	10		10
POW :	18	(+ 6/3)	20
DEX :	13		15
APP :	13		15
	104		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Emotion Control	10	3/L	30
Dazzle (sur INT)	5	3/L	15
Reduction	2	3/L	6
Energy Projection (haine, mental)	3	3/L	9
A/Combining + Emotion Control	3	—	6
Super Characteristics : STR, CON, POW	7	—	9
Energy Supply	11	—	11
Recharge	11	—	11
Resistance (20/20/20)	12	—	36
Extra Hit Points (+ 12)	6	—	6
Skills	—	—	—
Total			145

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Emotion Control : ne provoque que la haine (1/2) .... + 15
Réduction : ne marche que sur intelligence (1/2) .... + 3
Réduction : réduit que de 1,5 pts / niveau (1/6) .... + 1
Energy Projection pas d'effet spécial (1/3) .... + 3
Violent .... + 5
Téméraire .... + 5
Facilement fou furieux .... + 5

SKILLS : Rayon de haine 80 %; Réduction 50 %, Spot Weakness 20 %, Streetwise 65 %.

DEVOREUR

STR :	16	(+ 3 × 3)	25
CON :	18	(+ 12 × 1)	30
SIZ :	17	(+ 1 × 3)	20
INT :	14		5
POW :	13		10
DEX :	16		5
APP :	11		5
	105		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Super Characteristics : STR, CON, SIZ	24	—	16
Extra Hit Points (+ 20)	10	—	10
Mind Block	15	1/L/1	15
Absorption (kinetic)	25	—	75
Résistance (Electric 25/Radiation 25)	10	—	30
Energy Supply	6	—	6
Recharge	16	—	16
Total			168

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Permanent Powers .... + 10
Low Characteristics : INT, POW, DEX, APP .... + 29
Side Effect : Absorption rend Dévoreur de plus en plus gonflé et de plus en plus laid (1/6) .... + 15
S'énerve facilement .... + 5
Brutal .... + 4

SKILLS : Fist 75 %, Grapple 50 %, Throw 70 %.

CHAOS

STR :	15		15
CON :	15		15
SIZ :	10		10
INT :	18	(+ 6/3)	20
POW :	18	(+ 18/3)	24
DEX :	15		15
APP :	15		15
	106		

SUPERPOWERS ADVANTAGES :	LEV	E.Use	Cost
Super Characteristics : INT, POW	8	—	24
Mind Control (36 potency)	12	—	36
A/Reduced Energy Cost	36	—	36
A/Aera Effect : 30 m	15	—	15
A/Reduced Energy Cost	15	—	15
Insubtantiality	3	—	60
A/Reduced Energy Cost	30	—	30
Total			216

HANDICAPS & DISADVANTAGES **Bonus**
Mind Control : ne permet que de créer le chaos (1/2) .. + 18
Mind Control : sans portée (1/3) .... + 12
Insubtantiality : toujours en marche (1/2) .... + 30
Permanent Powers .... + 10
Extra-terrestre .... + 10
N'aime pas parler .... + 5
Hait la race humaine ...... + 10
Voudrait détruire le monde .... + 10
Mégalomane .... + 5

SKILLS : Hide 80 %, Méditation 75 %.

Petites Annonces

VENTE, ACHAT MATERIEL

— Vends D & D boîte de base + DMG + PH + 1 scénario + dés + Casus Belli Nº 2, 12, 13, 15, 19, 20 et 21 + World of Wonder. Tél. : 951.04.31 sur Paris uniquement.

— Vends revue Uniformes 56 à 59, 61 à 77 250 F à débattre. Pascal Vennesson — 4, rue des Doreurs — 82000 Montauban.

— Achète Runes Nº 1 et 2 ou photocopies. R. Giasberti — 22, rue Nicolas Lelbanc — 59000 Lille. Tél. : (20) 54.83.68.

— Vends état neuf Air Force 170 F. Didier Férald — 784, avenue du Général Duché — 19130 Objat. Cherche règles en français de FITG.

— Achète Napoléon at War (SPI), Crusades (SPI). Rey Christian — Comtes Nord — Bt G2 — av. Fecormis — 13012 Marseille. Tél. : (91) 89.61.72.

— Vends pour Angliciste confirmé, règles de base D & D en anglais + modules B2 et B3 + Règles en français pirate : 150 F. ou échange contre Red Army ou Squad Leader. Loïc Saint-Martin — 1, rue M. Mayet — 75006 Paris.

— Jean-Pierre Vincent, vend Chivalry & Sorcery (règles de base) + Source Book II + Sword & Sorcerers + Légendes Celtiques + scénario (le Trèfle Noir). « Les Granges » — 36230 Tranzault.

— Vends Millénium (II) et Dragon Hunt (AH) TBE, 125 F. chacun. M.P. Thévenet — « Les Dolomites » — Le Plat'Haut Villars — 42390.

— Vends Légendes très bon état 145 F. Possib. envoi par courrier. Contacter J.M. Levrangi — Chemin des Arons — 38210 Tullins — Merci.

— Cherche boîte de base Runequest + traduc. si possible. Ecrire à Derlange Stéphane — 26, rue du Docteur Bardot — 57158 Montigny.

— Vends Arena of Death 60 F. Runequest 120 F. Samourai 120 F. Swords & Sorcey 150 F. Space Opera 120 F. Trirène 120 F. Rivets 25 F. Tous ces jeux jamais utilisés, état neuf TBE. Guilde des voyageurs imprudents. M. Uhlrich Gérald — 3, rue de la Verne — 71160 Digoin. Tél. : (85) 53.10.99.

— Vends cause surnombre ! Légendes + 2 scénarios « l'œil de Balor » et « Le Trèfle Noir » 250 F. L'Ultime Epreuve + 6 scénarios Chroniques de Linaïs 250 F. M. Nicolas Bonnici — Les Faysses — 48120 St-Alban/Limagnole.

— Vends état neuf (région parisienne) Kingmaker 80 F. Acquire 20 F. Jeu de l'énergie 60 F. Lucas. Tél. : 002.29.16 entre 20 et 22 h.

— Cherche tous jeux à thème eco. et fin. même épuisés ex. Jumbo Jet, Petropolis, etc... + Subbuteo Rugby G. Roland 170, rue Pelleport - 75020 Paris.

— Recherche le plus grand nombre de figurines et le D & D Expert Set. Tél. 745.56.97 — 4, rue Soyer — Neuilly-sur-Seine 92200.

— Vends Gamma Worls, Bismark, Zargo's Lords, The Creature that Ate Shebogan, Démons, Wohrom, Deities & Demi-Gods. Après 18 h. Tél. : 554.04.10.

— Cherche traductions AD & D, DMG, PHB, MM1, FF, et tous scénarios Mega. P. Albouy — 9, rue du Bois d'Amour — 29200 Brest. Tél. : (98) 44.08.69.

— Vends Pièges 80 F. + Tunnels & Trolls 90 F. Tél. : 046.58.95. après 7 h 30. Nicolas Guarnotta.

— Vends en très bon état York Town à 100 F. et Rommel 130 F. Appeler Paul au (67) 41.41.30 — 467, avenue Paul Parguel. Montpellier.

— O. Delaye — 40, rue des Moulins — 26000 Valence — vend S.L. C.O.I. + Panzerblitz TBE 300 F. les 3 ; Viva Zapata neuf 50 F. Firefight DPI 80 F. Sorcier 50 F.

— Vends Casus Belli Nº 6 à 23 (sauf 10, 14, 21, 22) tous en TBE 9 F. chaque ou échange avec wargames 3e guerre mondiale. Olivier, + 20 h au 903.06.84.

— Vends SL, COI, (français) COD (français), GI. Tél. : 334.04.10. Philippe après 18 h.

— Vends East & West 100 F. Arab Israeli Wars 70 F. Ave Tenebrae 50 F. TBE en français. Olivier Prevosto — 65, route Frontenex — 1207 — Genève CH.

— Cherche Runes numéro 1. Emeric Mignotte — 11, rue de Lièpvre — 67100 Strasbourg.

— Vends Amirauté + Mare Nostrum + figurines bâteaux (5) 150 F. Christophe Labarde — 52, av. de la Liberté — 78000 Houilles. Tél. : 16 (3) 968.89.39.

— Cherche scén. pour S.L. COI, COD (ou photoc.) Vds War of the Ring, Dragonq. 100 F. Demons, Sauron, Gondor 40 F. Yves Levêque — Tél. : (94) 07.15.68.

— Stop ! Achète CB Nº 1, 2, 4 et 11 ou échange contre CB Nº 21 et 22. Tél. : 660.37.74. A partir de 17 h 15. S'adresser à Loïc. Urgent !

— Vends Legio 7 110 F. Légendes 140 F. ou échange contre Ap. de Cthulhu ou Ultime Epreuve. Jean;-F. Fasquel. Route de Fiennes — 6234' Guines.

— Vends Flat-Top TBE + Figurines D & D. Achète CB Nº 1 à 8. Ecrire Riethr — 6, rue Neuve - 67350 La Walck.

— Vends T & T (français) 90 F. + Bataille de la Marne 100 F. + Panzer Leader 100 F. Bon état. Tél. : (32) 51.34.15 après 18 h.

— DM cherche à échanger modules de AD & D achetés ou inventés. Contacter D. Chapperon — 336, route de la Trousse — 73230 Barby. Tél. : (79) 33.02.61.

— Vds règles traduites en français, Daredevils 107 F. Runequest 139 F. B.E.L. 72 F. AD & D, PH T.S.R. — M. Alonso — 40, Place Ossards — 95150 Taverny.

— Vends Oric 48 K, Péritel + livres + nbrx jx aventure, action, rôle, stratégie 2 000 F. M. Ailliot. Tél. : (6) 906.41.86 après 19 h (Essonne).

— Achèterais manuels AD & D ou échange contre Traveller et extensions. Gilles de Ste-Marie. Les Cévennes - bat 15 - 34100 Montpellier - Tél. : (67) 54.42.51.

— Vends Squad Leader, Ambush, Dien Bien Phu, 250 F. 250 F. 100 F ou 500 F. les 3 Sergent Goya - 170, RI 2 CIE - 88021 Epinal.

— Vds Atari 800 XL (6184) + LK7 1010 (6184) + LDISQ 1050 (2185) + Paddle. Le tout 4 000 F. Furtin B. - 4, Impasse Kinnerling - 69500 Bron. Tél. : (78) 26.60.20.

— Achète Casus Belli Nº 4. M.W. Fauveau - 31, rue de la Ravine - 27460 Igoville. Tél. : (35) 23.12.39.

— Vends boîte de base D & D + modules B2, B3, B4 en français. Brunet - 35, rue Gde Fontaine - 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 973.15.75.

— Vends jeu Légendes jamais servi 100 F. Achète Friend Folio. Echange souhaité. Tél. : (93) 28.25.24. B. Igonet — 3, avenue Edouard VII — 06500 Menton.

— Vends White Dwarf, Dragon Nº 72, 73, 74, Aftermath, Figurines D & D, Stalin's Tanks, Rommel's, Panzers. Tél. : 554.04.10 après 18 h.

— Vends Légendes + accessoires + Trèfle noir 270 F. Cherche nouvelles classes pour AD & D. Tél. : 046.31.81.

— Echange K7 Atari 600 XL Blue Yhunder, Kavern of Kafka, Forbiden Forest, contre Hero, Fort Apocalypse. Tél. : 16 (1) 599.02.64.

Echange modules : Curse of Xanothon X3, Moster of the Desert Nomad X3, The Isle of Dread X1, The Sinister Secret of Soltmarsch U1. T.B.E. contre autres modules en très bon état. Philippe Noyau — 7, chemin des petites Pannes — 49000 Angers.

— Vends GI Anvil of Victory neuf 200 F. Tél. (20) 80.84.88 à Roubaix.

— Vends, échange wargames. J & S, soldats 25 mm minifigs. Envoyer timbre pour liste à Hibert J.C. 1, rue des Chênes — 31270 Cugnau.

— Achète tout numéro de Runes P. Noyeau — 7, chemin des Petites Pannes — 49000 Angers.

— Vends War & Peace (AH) jamais servi 150 F. Arab Israeli Wars (AH) peu servi 100 F. D. Pajot — 8, rue Bergnier — 54000 Nancy.

— Recherche D & D collectors édition, et supplément (Greyhawk, Blackmoor, Eldritlh w.) Joueur désespéré ! Tél. : (76) 38.53.57.

— Vincent Jean-Pierre vend modules en 3-D pour D & D (couloirs, pièces, etc...) « Les Granges » 36230 Tranzault.

— Vends D & D (règles de base, module B2) 140 F + Dungeon Planner Set 150 F. + 21 figurines 70 F. Pascal Moreau — Tél. (98) 85.14.49.

— Achète Civilisation (AH) et règles de Air Ass. Cret. Vends Armor 100 F. Supermarina 150 F. Close assault 100 F. Tél. : (42) 96.59.97. Aix-en-Provence.

— Vends Okinawa, Lost Worlds (X2), livre-solo : la cité des voleurs. Achète Cry Havoc ou Samouraï. Vincent. Tél. : 380.35.53.

— Cherche White Dwarf avec classe de samouraï et felys ou photocopie des classes. Jean-Marie Coudert — rue de la Tour — 75116 Paris — Tél. : 504.50.78. après 18 h.

ô lecteur inculte et vexant, sache que le Félys est une création de Jean Luc Yrondy dans Casus Belli Nº 2. Non mais !...

— Vends Squad Leader + Cross of Iron + differentes aides de jeu 300 F. s'adresser à Alban Bureau. Tél. : 16 (43) 33.37.41.

— Vends ou échange les modules X1, T1, G, A1, 2, 3, 4, D1-2, L1, UK1 contre tout autre scénario. Tél. : 245.54.63 D. Gostain à Paris.

— Vds Tunnels & Trolls + 3 modules solo 200 F. Space Opera + 5 extensions 450 F. Laurent Chesnais — 11, rue E. Flachat — 75017 Paris. Tél. : 380.34.11.

— Vends Behind the Ennemy Lines 125 F. Merc 100 F. War in the Ice 150 F. Dawn Patrol 115 F. Fifth Corps 100 F. état neuf — Tél. : 954.64.32. Versailles. D.N. Sévaux après 18 h.

— Joueur de Runequest cherche Troll Pack et Foes (original ou photocop) Tél. (3) 959.89.26 Rémi vers 20 h.

— Cherche bonnes traductions de Space Opera et G & A équip. Contacter Didier Delhoume au (55) 75.81.69 (le soir).

— Vends 70 + wargames DT BCP épuisés (SPI). Echangerai contre Longuest Day, Kurst (2e ed.) Recolt in the East. Liste contre une enveloppe timbrée à J.M. Huet — 118, rue du Moulin Sarrazin — Bât C - 95100 Argenteuil.

— Echange nombreux jeux CBM 64 contre autres jeux CBM 64 ou photocop. JdR. Michel Delville — 141, rue de la Baume — 4100 Seraing — Belgique.

— Vends 620 F Bomb Alley (SSI) 630 F. Graphics Magician (Penguin) de 1984 ou éch. l'un ctre Shatt. Alliance (SSI). Ecrire R. Verlaque 4, rue du Picheyrou, 34980 Montferrier.

— Vends War of the Ring, état neuf. Prix à débattre — G. De Boisboissell — 27, rue Ginoux — 75015 Paris. Tél. 575.20.59.

— joueur (trop) solitaire vend SL, COI, COD, GI. Le tout pour 450 F. Florent Hivert — Tél. 16 (80) 74.20.16 21000 Dijon.

— Vends boîte de base D & D en français + Daredevils (anglais) le tout 200 F. Tél. : 344.09.76. après 18 H.

— Vends War of the Ring 150 F. et Wohrom 100 F. état neuf + module AD & D S1 40 F. Jean-Paul Guiraud — 13, rue des Nuyens — 33100 Bordeaux. Tél. : (56) 86.91.94.

— Vends pour TI 99/KA Basic étendu, modulateur Secam 320 F. modules, programmes, livres, wargames pour TI 99/KA — Attimont J.M. Tél. : (94) 62.34.46.

— Vends Fortress Europa — Panzerblitz — 5e Corps 150 F. Squad Leader 180 F. Nato 200 F. Franck Robine — 120, rue Pierre Valdo -69005 Lyon. V.F. B.E.

— Vends état neuf, Bounty Hunter 150 F. bon état — Runequest, boîte de base — 100 F. Démons 60 F. Vincent Pelletier. Tél. : (6) 494.10.71.

— Vends Dungeon floor Plans 1 et 250 F D & D boîte de base 80 F. Declin & Dall 80 F. Gwenael — Paris. Tél. : (1) 363.59.37.

— Vends Crescendo of Doom avec règles en français officielles : 150 F. + Ring world 250 F. neufs tous les deux. M. Gendron. Tél. : (44) 73 07 59.

— Echange Ave Tenebrae et PZG Guderian (BE) contre Crescendo of Doom (BE). Yann Parc — 10, av. Léon Bourgain — 92400 Courbevois. Tél. : 788.08.00

— Vends Traveller Book + 2 modules (photocop. 50 F modules AD & D (français-anglais). Pour liste écrire à Roland Nicolas, 3, rue du Prof — Forgue — 34000 Montpellier.

— Vends boîte de jeu Zargos Lords et JdR Empire Galactique. Tél. : 207.77.04. Demander Cyril.

— Achète D & D boîte de base + B2 bon état à prix intéressant. S'adresser à Frédéric Levrey. Tél. : 32.19.94 -65000 Tarbes.

— Vends ou échange contre JdR état neuf Source of the Nil, Medicis, Diplomacy, Apocalypse, 7 Royaumes Combattants, bons prix. Dominique Moreau. Tél. : 242.53.07.

— Vends vidéo-génie 16 K Lect. cass. intégré — 250 logiciels + docs 2 500 F. Moniteur vert 800 F. Tél. : J.P. Mossaz (74) 62.85.34.

— Vends 2e DB Normandie, BE 100 F. Bruno Darrieutort — Route de Lussac — 86300 Chavigny — Tél. : (49) 46.52.87. Çà urge !!!

— Achète traduction des jeux Runequest et Red Star, White Eagle (GDW). Hervé Henrion. Tél. : (8) 224.27.28.

— Echange Fig. off. AD & D magiciens contre autres fig. peintes. Ecrire Olivier Berger — 4, Place de l'Aibe — 33170 Gradignan. Merci !

— Vends War & Peace, Légendes, parfait état. Tél. : 209.02.26.

— Cherche photocopie du Ninja et d'autres personnages pour D & D. Marc Bascoul — 50, rue des Robiniers — Maurin Lattes 34970. Merci.

— Vends Nato — excellent état — 189 F. Tél. : 257.05.66 ou 258.65.25. après 17 h 30.

— Vds nbrx modules AD & D et D & D (Fran. & Angl). + nouvelles classes de pers; Ecrire à R. Nicolas — 3, rue Prof. Forgue — 34000 Montpellier.

— Vends Iliad 100 F. Okinawa 100 F. Kroll & Prumni 100 F. Zargo's Lords 100 F. Tél. : 956.26.07. Yann (Buc et Versailles).

— Vends Dungeons Floor Plans 4 à 30 F. Téléphoner le soir vers 7 h et demander Sophie Viger. 572.18.18 poste 35.34.

— Vends 100 F. 7 Royaumes Combattants, jamais servi, cause double emploi. Tél. : Armant. Tél. : 661.22.50 après 20 h.

S.O.S. PARTENAIRES

— Cherche partenaires pour AD & D dans la région de Rouen, entre 14 et 15 ans. Philippe Ségal - Tél. (35) 33.82.48 le soir.

— Cherche partenaire jouant à Runequest et Légendes Celtiques. S'adresser à Arnaud : 574.17.93 ou François : 574.60.31. Merci.

— Cherche part. à Paris ou la région pour jouer à presque tous les JdR. Tél. : 644.08.62. DM ne pas s'abstenir, joueurs non plus.

— Cherche partenaires dans Cannes ou environs pour AD & D, Appel de Cthulhu. Demander Olivier au 45.03.24 de 17 h 30 à 21 h.

— HELP ! Possède D & D complet (Basic, etc...) mais ne connait aucun joueur, M.A. Jarry, Rouen. Tél. : (35) 59.02.96 le soir.

— Cherche partenaires pour D & D, Appel de Cthulhu et Empire Galactique. Ecrire à Hogard P. 44, rue des Frières - 57050 Metz.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

à découper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli,
Service Petites Annonces,
5. rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSERER (écrire en capitales)
Classement : ☐ vente, achat matériel ☐ divers ☐ club cherche adversaire

IMPRIMERIE S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES — Printed in France — nº 8500709


RELAIS JEUX
DESCARTES
DESCARTES
RELAIS
JEUX DESCARTES
IMPORTS
NOUVEAUTÉS
DESCARTES
JEUX
LIVRAISONS
N° 117
JEUX
DESCARTES
117
RAG
POUR LONGTEMPS
LA MEILLEURE ENSEIGNE DU JEU...
VINCENT-85